世紀末大予言！新ハードでTVゲームはどう変わる？

総合TVゲーム情報誌

1993年11月3日発行（毎月3日発行）第8巻第11号通巻139号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

TV GAME MAGAZINE

ヒッポン スーパー

HIPPON SUPER!



TVゲーム世紀末大予言

3DOに64bit任天堂ニューマシン・・・
次々に発表される
次世代エンターティメントマシン群。
その中から真の標準機は
生まれるのか？
ボクらのゲームライフの近未来を
大胆に予言する。

●スーパー格闘連合
スーパーストⅡ
餓狼伝説スペシャル
バーチャファイター

●競馬ゲームで馬主天国
サラブレットブリーダー
スーパー競馬
クラシックロードetc

●PLAY THIS GAME
アクトレイザー2
ガンスターヒローズ
マリオとワリオ

●10月発売全機種ソフトレビュー
TV GAME BROAD WAY

●巻頭特集
RPGで遊びたい！
ロマンシング サ・ガ2
ガイア幻想紀
ソウル&ソード／ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ
真・女神転生Ⅱ／シャイニング・フォースⅡ

11

SUPER-FAMICOM, FAMICOM,
PC-ENGINE, MEGA DRIVE,
GAME BOY, GAME GEAR, NEO GEO,
…ETC FOR ALL TV GAMES

¥490

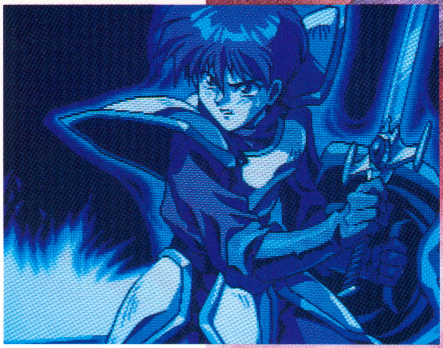
Nov. 1993 毎月3日発行

Human Hudson

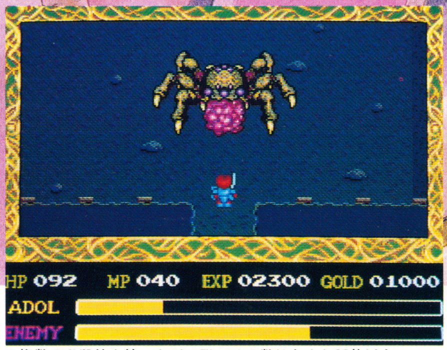
ゲストイラストレーションby弘司



12月22日発売
希望小売価格¥7,800〈税別〉



●セルスタの樹海を舞台に繰り広げられる、主人公アドル=クリスティンの冒険の物語。



●複数の必殺技を持ったボス群。その数はなんと20体以上。



●『ため撃ち』できる魔法など、新システムも満載。

あの衝撃的なタイトル発表から約2年。シリーズ最大のスケールで
『イースⅣ−The Dawn of Ys−』がついに完成する。
翼を持つものとは？ 超古代文明とは？ あまたの登場人物が
織り成すドラマをのせて、運命の針がいま動きだした。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）



SUPER CD·ROM2 SYSTEM
新たなる冒険とともに
伝説の英雄が帰ってくる。
Ys IV
The Dawn of Ys
Once upon a time, life forms of a different species more advanced than fumans,
lived on this planet. They built their capital city somewhere in the world
The unimaginably beautiful city was the crystalization of their very advanced culture.
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
©1993 HUDSON SOFT ©1993 FALCOM
平成6年度生募集
◉2年制課程 ◉研究生課程設置(1年制)
◉ハドソン育英制度実施
■資料請求先:〒060 札幌市北区北9条西4丁目 エスターNガレリア5&6F
ハドソン・コンピューター・デザイナーズ・スクール事務局
TEL:011-747-4622 FAX:011-747-8114
ハドソンバイボーズ サウンドシステムPAM-4H
¥89,000(1システム、別売)
●問い合わせ0120-408-864 内線8
※販売は通信販売のみ、今すぐ電話してライバルに差をつけよう!

HIP-ON!★ HEAD LINE NEWS



HEAD LINES

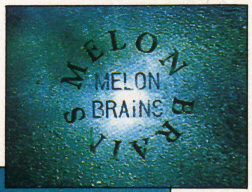
TOPIC 「実在マルチメディアマシン」で占う近未来

相次ぐ「マルチメディア」「新ハード」発表ラッシュの中、すでに古参の風格のCD-Iと、今夏発売以来快調な売れ行き（らしい）レーザーアクティブの新作が発表された。

いずれも、「今はまだスペックだけ」な諸々の新ハード状況にあって、数少ない現存するマシンとして市場をリードして行くことは間違いない。それではは大容量・高性能・インタラクティブを旨とする2大ハードの新作ソフトから垣間見える範囲で、来たるべき「ニューハード大戦争」期のソフト状況を考察してみよう。

CD-I新作の出色のものは『No World Orderトッドラングレン・インタラクティブ』（以下「TR-I」と表記）だ。2600を裕に超えるパーツが収録されており、コントローラーでユーザーがテンポ、アレンジ、ムードなどの要素を選択することで、新たな楽曲を作り出す事ができるというソフト。もちろん要素を選択しクリックする間も途切れる事なく曲は鳴り続ける。再構成というよりは楽曲コンフィグレーションというテイストだ。

一方、レーザー





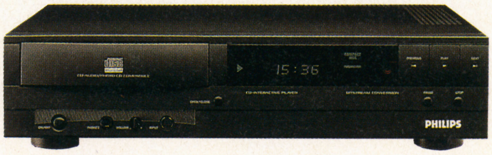
↑←『メロンブレイン』12月10日発売。エデュケイメントソフトだ





↑レーザーアクティブはメガLDでもLD-ROM²でも対応できる

↑93年8月発売のレーザーアクティブ。高画質・大容量とはいえ媒体のサイズも巨大なのは少々気がかりか。
→1年半前に発売された世界標準規格マシン。日本では地味な普及状態のようだが欧米では10万台出ている



UNDER GROUND NEWS

●「地方オモチャ屋めぐりで温故知新」

ちょっとした休みにイナカに帰ったり温泉旅行なんかに行った時には、必ず商店街にあるオモチャ屋に行きませう。それも飛びきり寂れて、商品がうす汚れて、もちファミコンもない、そうババアやジジイが1人でやってる駄菓子屋的なオモチャ屋がよい。そういうオバケ屋敷の様なオモチャ屋は時間がストップしているので、よっくり探

アクティブの方は「マルチメディアクリエイターズネットワーク（ＭＣＮ）」なるアーティスト集団を組織し、ＭＣＮ開発ソフトとして発表された。構成メンバーは野中英紀、中野裕之、伊藤博文、小野誠彦、立花ハジメ、細野晴臣（敬称略）など、思いつく限りのクリエイターたちを集めたと思えるほど。発表された３作のソフトは『3D MUSEUM』『GOKU』『MELON BRAINS』。

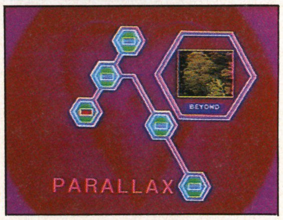
『３Ｄ～』はまさに３Ｄの博物館。考ええる限りの方式の３Ｄ映像素材が網羅されており、尚かつインタラクティブに対するスタンスもクリエイターによって再構築されている。『GOKU』は「世界の七不思議」（ギリシャ数学者フィロン）を荒俣宏の都市論的、博物学的観点から新解釈、孫悟空を進行役に、ハイエンドＣＧのビジュアルで「失われたWONDER」を再現する。『MELON BRAINS』は今や世界的なムーブメントとなったイルカをテーマにしたソフト。イルカの生態・神話からリラクゼーション映像までをカバーした作品。

「ＴＲ-Ｉ」にせよ、ＭＣＮによる作品群にせよ、いずれもクリエイターの思考によって一旦「インタラクティブ」なり「高画質」を自らのアイデアで新たな価値づけがされている点は見逃せない。

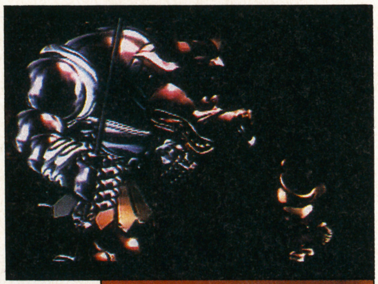
立花ハジメ氏の言葉を借りれば、マシンなりメディアがマルチなのではなく、マルチなアイデアを載せることが可能なのが「マルチメディア」だという事を体現しているとも言えよう。

ともあれ、この先マルチメディアソフトは、各方面のアーティストやクリエイターたちによる「マルチなアイデア」がふんだんに盛り込まれる事でより大きな価値を持つものになるのは疑いない。





↑→３Ｄミュージアム。93年12月10日発売予定。メガネ付







『GOKU』94年５月10日発売予定。全世界から第一級ＣＧがベースに

いずれの作品も複数のモードが用意されている。全クリアするには３年かかると豪語する一幕も（！）かなり遊べそうだ

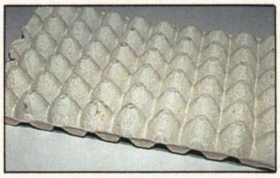


↑８月に発売された音楽ＣＤは実はこのＴＲ-Ｉからフィックス録音されたものだという（!!）

TOPIC 古紙再利用の梱包材で地球にやさしいセガ!?

セガ・エンタープライゼスは来春から、輸出向けゲーム機器の梱包材に段ボールの使用を廃止すると発表した。これは輸出比率の高いセガとして、国内外に環境問題へ積極的に取り組んでいるとの姿勢を示す試みだ。

段ボールの代わりに使用されるのは、卵の保護容器などの素材として使われている「パルプモールド」。この素材は、原料に古紙を100パーセント使っており、資源リサイクルに対応したエコロジー梱包材として、最近は産業界で注目を浴びているという。ゲームもいよいよエコロジーの時代、かな？



←これが「パルプモールド」で作られた卵ガード

HARD WARE RPGパチンコはゲームを越えるか!?

かつて『インベーダー』が大ブームになったとき、パチンコ屋がバタバタとつぶれてゲームセンターに代ったという事があった。これはインベーダー・ブームの凄さを物語っているが、娯楽の王様パチンコがゲームという新勢力に敗れた証明でもあったのだ。その後パチンコを扱ったテレビゲームも数多く発売されているが「ゲーム性」のみを追及したゲームと「ギャンブル性」のつきまとうパチンコの性格の差から、テレビゲームとパチンコは水と油の関係のように思われていた。

しかしゲーム性とギャンブル性を兼ね備えたパチンコ台がいまパチンコ界を賑わせている。大手メーカー平和が発表した『プリンセス物語』である。これは大当り（同じ番号、絵柄が３つ揃うこと）するときれいな液晶画面に、女の子が洞窟を冒険してプリンセスになるまでのＲＰＧばりの物語が展開されるのだ。これはパチンコをそのまま取り入れた「パチンコ・ゲームソフト」とは一線を画したものだ。それには「ギャンブル性」がないからだ。この「ゲーム性を兼ね備えたパチンコ台」は水と油を混ぜ合わせるひとつの方向性を示した。でも18歳未満はお断り。



↑玉を弾いてるだけでなにが面白いと訊かれても……ドキドキして楽しいんですよ、これが。でもムダ使いはダメです



次ページに CONTINUE

すと今はなき名作グッズ、しかも新品を手に入れる事ができるかもしれないのだ。ここで紹介する『ゲーム&ウォッチ』のパノラマ・スヌーピーとドンキーコングＪｒもそんなお店で今年ゲットしたモノ。ドンキー…のコントロールボタンが４つあるのは十字キーへの布石が見られる。そして、パノラマのサイズとボタンの位置にゲームボーイへの布石が見える。うーん。温故知新だな。



←ゲームボーイの父ウルトラハンド横井氏の開発過程を見た！

つづいて紹介するのは、『スーパーマリオ・ヨーヨー』（爆笑）。マリオワールド発売当時のものなので90年リリースでしょう。でも、当時ヨーヨーは流行ってませんよね。ね。（最近はWAVEでヨーヨーのリバイバルなんて企画をやっていたりして、ヨーヨーがまた流行るなんて再起説もあるが）90年当時いくらマリオとは言えゲットした人はいったい何人いたのだろうか？　そういう暴走系グッズが、いまだに地方では当たり前の様に置かれているので要チェックするがヨロシ。前出のゲームウォッチを買った時に言ったジジイの台詞「これ最近売れてるんだよね。今日もコレ（ゲームウォッチ）３台も売れてあと１個だよ。ニイちゃん運がいいな」ホントかよ。今どきドンキー…買う奴が３人もいるかぁ！　でも、俺あんたに逢えて運がよかった（笑）。

TOPIC 英紙がゲーム叩き 今度は勇み足!!

9月6日付けの三大紙の報じるところによれば、英紙インディペンデント・オン・サンデー紙が、「セガが欧米で発売予定のゴーグルディスプレイ対応の新ゲーム機が、視力などに障害を与えるとの調査結果が出た」旨の記事を掲載したという。

セガ・エンタープライゼス広報企画室に問い合わせてみたところ、セガのＶＲゴーグルは現在開発中であり、同社はどんな製品も、製造物責任上の諸問題が解決されない限り発売しない方針だという。

つまり調査時点で市場には販売されておらず、英紙に掲載された「調査」で使用されたのはセガのゴーグルではありえない。また、２つの調査（英国防省、英エジンバラ大学）は別々のメーカー製のゴーグルを使用しているらしい。

今回の報道もまた、予断に満ちた情報構成で意図的に世論誘導をするタイプの報道だったというわけだ。

日本のどの新聞もカギ括弧でくくってはいたものの、ほとんど無批判に英紙の文脈に乗っ取った記事を書いていたことは記憶しておきたい。


←ＣＥＳ参考出品のセガの家庭用ＶＲシステム。日本での発売が待ち遠しい

TOPIC セガが日立と提携! 新ハード開発始動か!?

セガエンタープライゼスと日立製作所がこのほどマルチメディア分野でのハード・ソフト両面の開発を中心に、販売までも含めたより広い強力関係をつくることで基本的に合意した。

両社の間にはこれまでも日立がセガ製品向けに半導体を供給するなどの協力関係にあったが、今回の提携での目玉はなにをおいても日立が開発中の新しいＲＩＳＣ型マイクロプロセッサーを核とした、新ハードの開発だろう。ハードウェアのアーキテクチャーや基本ソフトウェアでの共有化を図る具体的な協議がすでに始まっているようだ。

セガの発表によれば、次世代家庭用ゲーム機を来年秋に発売を決定、スペックその他の詳細は今回は明らかにされていないが、ゲーム機のインタラクティブ性を活かしつつ、将来的にはマルチメディアにも対応するよう配慮されたマシンになるらしい。ソフトメーカーに対する技術説明会の開催や詳細なスペックの発表などについても、年内には発表される模様だ。

今年の新ハード発表ラッシュに止めを刺すかっこうとなった今回の発表で、来年以降の発売ラッシュとシェア争いにいっそう拍車がかかることは間違いない。現在までに発表されたマシンはスペックも媒体もバラエティーに富んでおり、即座にどれを購入するかは決断しにくい。どのハードがシェアをリードするかはゲームを超えた部分（マルチメディアやネットワーク性等）の差にかかっているのかもしれない。

続報が入り次第またお伝えしよう。

U.G.N TOPICS!!

ウゴルーペイントが欲しいッス!

マリオペイントで作った作品が本当のＴＶで流れたらいいのになぁ。なんて思った事が１度でもある人には最高のイベント『メディア・エポック』展が板橋区美術館で開催された。このイベントは、マリオペイントの様なソフト『ウゴルーペイント』が起動しているアミーガを使って誰もが簡単にＣＧを作り、それをそのまま作品にしてＶＴＲとして発売したり生でＴＶに流してしまうという画期的なテレビの遊び場。仕掛け人は『ウゴウゴルーガ』のＣＧアーティストとして有名な岩井俊雄氏。当然作品を生で放送したＴＶ番組は『ウゴウゴルーガ』だったのでした。この展覧会は既に終わってしまっているのですが、ここで作られたＣＧが作品集となって10月に発売になりますのでゲットするべし。それにしてもＴＶってまだまだ遊べる奴だな。

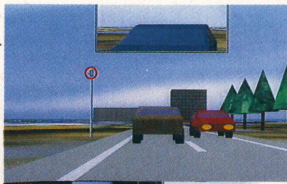


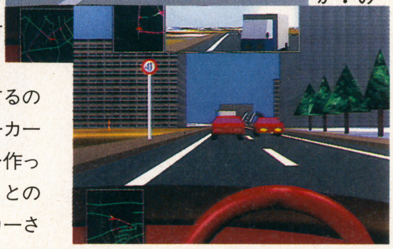

↑ＶＴＲ作品集『メディア・エポック』の問い合わせ先は板橋区美術館（03－3979－3251）です

SOFT WARE モニター画面上で世界各国をドライブできる!?

住友電気工業は、道路地図から情報を読みとって３Ｄグラフィックスにできるシステムを開発した。２次元である地図の図版情報を元に、実在する場所を３次元にして表示できるこのシステムを使うと、モニター上で長距離ドライブが体験できる。

今のところ、同社が開発中のナビゲーションシステムの評価用に作られたものだけど、このシステムを使ってゲームを作ることも可能だろう。住友電工の話によると「自社でゲームソフトを開発するのは難しいが、どこかのソフトメーカーがこのシステムを使ってゲームを作っていただけるなら可能でしょう」とのこと。ぜひとも、どこかのメーカーさんが買ってくれることを期待したいものだ。ところで、このシステムを作るときに「シムシティ」を参考にしたというのは実にうなずける話だね。

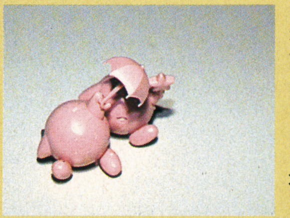



←実在する場所だというのがミソ。移植するなら『真・女神転生全国版』がよいか


←うす汚れた店内で燦然と輝いていたマリオ・ヨーヨー（涙）

「カービィのビックワンガム化？」

その昔、ガムのくせにオマケのプラモデルの方が1000倍リッパという（笑）じゃあプラモ買えよ的グッズで「ビックワンガム」というヤツがありやしたが、この『カービィモデル』は90年代のビックワンガムと言えるのではないでしょうか。こっちはコーラキャンディーなんだけど、プラモの方がリッパという伝統をしっかり継いでます。それにプラモがチョロＱになってるのもハイテクで90'sって感じ（ただカービィがローラーダッシュというのはナゾ。ソニックならわかるけどね）。現在一部コンビニで売ってます。Ａタイプと Ｂタイプがあるが違いは、ポーズとアイテムだけ。でも190円というバカ安なんでドッチもすぐゲットせよ。でも、これナガサキヤという京都の会社が作っているってのがへェという感じ。


←よく出来ているプラモ。シリーズでマリオ＆ヨッシー求む！

HIP・ON！はP26につづく

U.G.N(カラー)文責：佐藤大 & Now Printing FacXXX

最新RPG特集

RPGで遊びたい!



格闘ゲーム一色に塗りつぶされたTVゲーム業界の夏も一段落。
秋の夜長はじっくり楽しめるRPGが欲しい。
そんなわけでヒッポン編集部がお贈りするオススメRPG情報。
RPGファンならずとも見逃せない期待の6タイトル!!







「七英雄の伝説」
数多くの悪しき魔物達を倒して世界を救い、その後何処かへ消えていった「七英雄」たち……。いつかこの世界に混乱が訪れるとき、彼らは再び現れ世界を救うであろう　（伝説より）

世代を越えて伝えられる意志のパワーをキミに

伝えたい！

ロマンシング サ・ガ2

■ＳＦＣ■スクウェア■12月発売予定■￥9900

取捨選択、自由行動による自由な物語展開によって鮮烈なデビューを飾った同シリーズが、さらに自由度を増した続編を生み出した。広い世界で展開する世代を越えた物語。プレイヤーの数だけ、違う歴史が刻まれていく。

―キャラ紹介❶―
ジェラール
レオン皇帝から皇位を受け継ぐ、つまりプレイヤーが最初に担当する皇帝である。心優しい青年だ。

―キャラ紹介❷―
シャールカーン
砂漠の国メルーの戦士。砂の城を根城に戦う白衣の男だ。その内なる面は謎に包まれている。

◆キミは皇位継承者となった

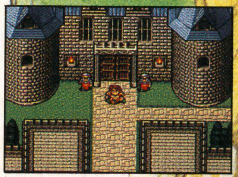
『ロマンシング サ・ガ2』は、魔物を倒して世界を平和に導く勇者の物語、ではない。

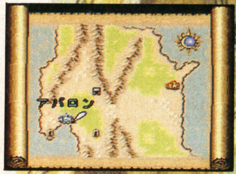
過去に栄華をきわめたものの、どこからともなく登場したモンスターたちによって平和が乱され、小国になってしまったバレンヌ帝国。キミは、この帝国そのものなのだ。もしくは、帝国の意志そのもの、と言いかえてもいい。

バレンヌ帝国のレオン皇帝。彼は全土を統一し、世界に平和をもたらすという強い意志のもと、行動を開始。そして、キミは皇位継承者ジェラールとして、レオンの意志を受け継ぐのである。たとえジェラールが死んでも、意志は次の皇位継承者へ伝えられる。こうしてキミは代々の皇帝を操作し、レオンの意志を受け継ぎながら、世代を越えた冒険を続けるのである。



↑皇位継承者として、キミは自国を守り、領土を拡大しつつ、世界の平和のために冒険する。


←城を出て、冒険におもむく。この後何人の皇帝が、こうして冒険に向かうのか。時代は流れる



→各地に広がる冒険の場。どのダンジョンを先にクリアしていくか、キミの判断が、後世に影響する

◆歴史はキミ自身が作っていく

世界は広い。この大地を統一し、モンスターを全滅させるという壮大な目的は、5年や10年で達成できるはずもない。それこそ100年を越える壮大な時間の流れが必要なのである。ゲームをクリアするまでには、キミは何代もの皇帝を操作することになり、長い長い歴史を体験することになるだろう。

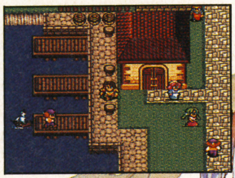
もちろん『ロマサガ』である。自由度がセールスポイントである。次々に継承される皇位の座、そこにからむイベントでの選択により、プレイヤーによってまったく違う歴史がそこに生み出される。ある者は10代目の皇帝でゲームをクリアし、またある者はその何倍もの人数を経てから平和を取り戻す。キミの手による、キミだけのバレンヌ帝国の歴史を作り出してほしい。



↑時が流れ、領土が広がっていけば移動できる土地も増えてくる



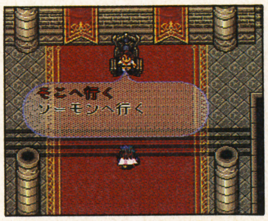
←移動のときにも選択肢が。ここらへんは前作そのまま。どちらへ行くべきか、それとも？



→前作との違いとして、キャラが少しだけ大きくなっていることにも注目を。表情も見える？

CHECK POINT 前作とはここが違う❶「マルチヒストリー」

ストーリー中の選択肢を選ぶことにより、自分だけのストーリー展開を可能にした前作の「フリーシナリオ」。今回はそれに加え、どのように皇位を継承していくか（いつ、どこで、誰に）によって自分だけの歴史を作っていく「マルチヒストリー」システムが採用されている。プレイするたび、歴史そのものが、どんどん変わっていくのだ。



←どのような選択をしたかが、後世に影響を与えていくのだ





キャラ紹介❹
アルタン
ステップの遊牧民。地の利を知り、ゲリラ戦を得意とする。野生馬を乗りこなす弓の名手でもある。

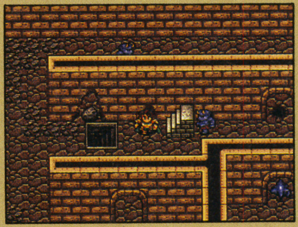
キャラ紹介❸
ソフィア
カンバーランド王国国王の娘。内政、政略にすぐれ、現在ひとつの町を統治中。美女である。

200人以上のキャラと100以上のイベント！大容量16メガが織りなす壮大なドラマ

驚くなかれ、ゲーム中に登場するキャラクター（村人などではなく、ちゃんと名前、パラメーターを持つパーティーキャラだ）は、総勢200人を越えるのだという。いつ、どこで、誰を仲間にしていくか、という組み合わせだけで無限に近いバリエーションが存在するではないか。しかもイベント数は100以上。どのイベントをこなし、どれを無視するか。その結果は、その後の歴史に反映していくのだという。すごすぎる。圧巻だ。



↑最初から無数のイベントがあるわけではない。行けるところから行くしかないのだ



↑ダンジョンでの戦いがゲーム進行の基本。モンスターと接触すれば戦闘がスタート

◆志半ばの死、それもまた運命

『死』は絶対的なものである。失われた命は戻ってこない。それが『ロマサガ２』の世界である。

「ライフポイント（ＬＰ）」という概念がある、これは各キャラの生命力を示す数値だ。この数値は戦闘、もしくはイベントを経験することによって減っていく。これがゼロになると、そのキャラの生命もまた、ゼロになる。つまり、そこで死ぬことになるのだ。

だけど悲しむことはない。皇帝（そのとき操作しているキャラ）が無念の死を遂げたとしても、その意志は次なる皇帝へと受け継がれる。今後はプレイヤーは次代皇帝を操作することになるのだ。最後の目的が達成されるまで、こうして物語は続いていく。

バレンヌ王国 皇位継承の図

目的が果されるまで何代も続く王国の歴史。最後の皇帝のみ、任意の名前にすることが可能らしい。

レオン皇帝
↓
ジェラール
↓
○○○○
↓
…
↓
××××
↓
自分の名前

（ジェラール〜自分の名前：この部分をプレイヤーが担当）

CHECK POINT 前作とはここが違う❷「ライフポイント」

体力に相当するＨＰならば、回復させることは可能だ。しかしＬＰは減っていくのみ。原則的に回復させることは不可能だ。永遠に生きられる者はない。ゲームの中もまた、同じなのだ。

ＨＰは高いがＬＰは低い「太く短く生きるキャラ」、その逆の「しぶとく生きるキャラ」。さまざまな個性が、各キャラに与えられることとなろう。

キャラの強さ
↓
ＨＰ（体力）＋ ＬＰ（生命力）



キャラ紹介❺ エンリケ

武装商船団の頭目。手荒い行為で物品を巻き上げるものの、「海賊」の呼称は嫌っている

◆そして皇位は受け継がれていく

皇位はプレイヤーの意志に関係なく、無理矢理の皇帝へと受け継がれるのか？ 答えはＮＯ。あるていど、プレイヤーの意志を反映することが可能だ。

皇位を継承できる候補者は、つねに複数人、存在する。そのときの皇帝が死亡した（もしくは皇帝ではなくなった）とき、この何人かの中から次の皇帝を選ぶことができるのである。

もちろん、先代の皇帝の能力は、次代の皇帝へと受け継がれていく。今までの行動、そしてその行動によって培われた能力は、同じ意志を継ぐ人物へと伝わっていくのだ。

そしてそれ以上に、以前の皇帝のとった行為が、色濃く以降の皇帝へと影響していく点が大切。因果応報。もし悪行をしようものなら、時代を越え、それはいつか、未来の皇帝にふりかかる。



←皇位継承の図。タイプの違う複数人の中から次代の皇帝を選択できるのだ

転生の秘術「伝承法」を自在に操る女魔導士オアイーブの目的とは何か？

オアイーブ。何回もの転生を繰り返し、何世紀にも渡って生きていると言われる伝説の魔導士だ。彼女が、その転生の秘術として発見したのが「伝承法」。自分の能力や個性を、意志とともに他者へと伝える方法である。

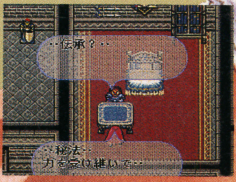
これを利用することによって、レオン皇帝は自分の意志をジェラール（プレイヤーが操作する最初のキャラ）へ伝え、その後も何代にも渡り、皇位は継承されていくのである。

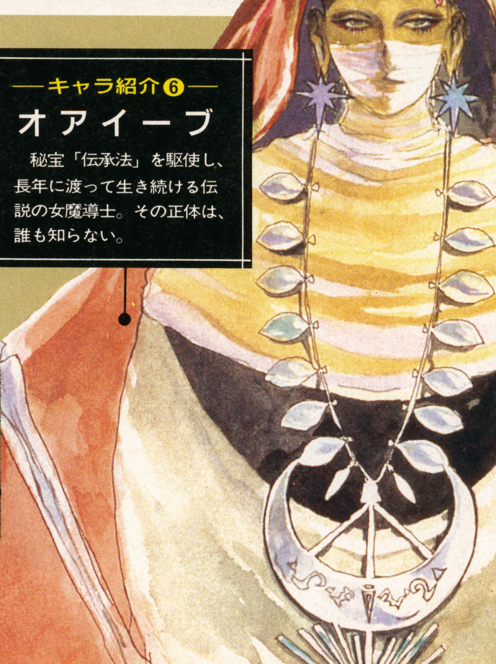
「伝承法」の優れた点は、後継者に自分の能力がそっくり伝わるところ。「術法」や「技」など、そこまで育てたキャラが得ていった能力は、そっくりそのまま伝えられるのだ。操作するキャラが次々に変わっていくとはいえ、そこまでの冒険はけっして無駄にはならない。

ただし、受け継ぐ側のキャラの個性が消えるかというとそうではない。「強さ」や「素早さ」などのパラメーターは、受け継ぐ側のものが優先される。つまり、基本となる能力の上に、先代が学習して得た能力が加わり、次代の皇帝が生まれるわけである。なお、ＨＰは両方を比べて大きいものが採用される。

秘宝とも言われるこの「伝承法」を、レオン皇帝へ伝え、その後も何度となく歴史が流れていく中で姿を見せるオアイーブ。彼女の目的はいったい何なのか？ そして彼女の正体は？ 物語全体のカギとなる謎が、ここにある。

↓伝承法を伝えに着たオアイーブ。その真の目的とは何か？





キャラ紹介❻ オアイーブ

秘宝「伝承法」を駆使し、長年に渡って生き続ける伝説の女魔導士。その正体は、誰も知らない。

◆フリーシナリオ制も健在なのだ

壮大な歴史を作り上げていく「マルチヒストリー」の陰に隠れがちだが、よりパワーアップした「フリーシナリオシステム」も健在。イベントにおける選択肢を選び、ストーリー展開が変化するような「瞬間的」なストーリー変化を楽しむだけでなく、「長期的」な意味での自由度も用意されている。

たとえば一切イベントはクリアしない。そして金を稼ぎ、何代にもわたって町を開発、発展させて施設を建設するなどという行動も可能なのである。

また、閉鎖されてる場所に突入する際、「強行突破」するか「別の場所から潜入」するかなど、ＹＥＳ・ＮＯでは表せない微妙な選択も可能。直後の結果は同じでも、後々の物語に影響が出たりすることもあるようだ。



キャラ紹介⑦
ジュウベイ
ヤウダ王国アト王の家臣であった父と同じく誠実な性格。刀剣の扱いは一流の東洋風の戦士。

キャラ紹介⑧
ヒラガⅢ世
代々発明家の家系に生まれ育った自称・大発明家。ときおりとてつもない発明品を作り上げる。

イベントを選ぶ



さまざまなイベントが発生。どのような行動を取るかがポイント。前作といっしょね

目的地を選ぶ



移動先を選択肢の中から選ぶこともある。どうするかは、もちろんプレイヤー次第

仲間を選ぶ



どのキャラとパーティーを組むか。そしていつ別れるか。重要な分岐がここにある

攻略法を変える

結果として同じ「A地点に攻め込む」のであっても、どの経路を通っていくかを選択することが可能。それがその後の物語に微妙な変化を生んでいくのだ

底力を上げる

冒険するだけでなく、何もしないで時間が流れるのを待ち、町を開発、発展させることもできる。戦士である前に、主人公は国を治める皇帝なのである

CHECK POINT 前作とはここが違う③「選択の幅」

「どのダンジョンに行くか」「誰と仲間になるか」「誰と別れるか」。前作でのフリーシナリオの正体とは、こう言っては失礼だが、上記３つの組み合わせに過ぎなかった。しかし今回は違う。イベント、キャラが格段に増え、膨大な選択の幅が生まれたことに加え、時間の流れが加わったことにより、「何もせずに時間の経過を待つ」的な選択を取ることも可能になったのだ。

①「伝承」はいつ、どこで行われるか？

皇位を継承する（しなければならない）のは、そのときの皇帝が以下の４つの状況になったとき。すみやかに皇位継承の資格を持つ人物へと皇位がゆずられることになる。

ケース❶	ケース❷	ケース❸	ケース❹
そのときの皇帝（主人公）のＬＰがゼロになり、死亡した場合。ＨＰがゼロになってもＬＰさえ残っていればいいようだ。	冒険の途中、パーティー全体が全滅した場合。通常のＲＰＧならセーブした地点から再開だが、今回は強引に継承劇となる。	選んだイベントシナリオの中で、なんらかの理由で皇位を継承する必要にせまられたとき。ＬＰに関係なく継承される。	ひとりの皇帝のまま皇位継承が行われず、長い年月が経過した場合。永遠に皇帝に在位していることはできないのである。

ケース❶ → パーティーの生き残った者の中から選択

ケース❷・❸・❹ → 用意されている４人の候補者の中から選択

②「伝承」で受け継がれる能力は？

名前以外のすべての能力が受け継がれる、と考えていていい。パラメーターはもちろん、武器の熟練度、必殺技、術法なども受け継がれる。だから魔導士として育てたキャラから戦士系のキャラへと皇位を継承すれば、術法を駆使する戦士系キャラが作れるわけだ。

パラメーター	ＨＰ	伝える側、伝えられる側の両方を比べ、高いものが優先される
	ＬＰ	常に伝えられる側のものが優先される
	その他	「強さ」「すばやさ」などは伝えられる側のものがそのまま残る
技		伝える側、伝えられる側、両方の技がそのまま残る。ただし、ひとりのキャラが持てる技の数は限られているので、これを越えて持つことはできない。なお技レベルは大きいほうが優先される。
術法		伝える側、伝えられる側、両方のものがそのまま残る。ただし、ひとりのキャラは相反する術法（火と水など）を同時に持てないため、このような場合は伝える側のものが優先される。

◆領地を広げて移動していこう

当シリーズにおける移動の方法は、他のRPGとは一線を画している。地域マップを呼び出し、目的地を指示することで、町であれダンジョンであれ、一瞬にして移動することができるのだ。そのかわり、マップに書かれていない地点には移動できない。

さらに『2』からは全体マップを呼び出し、領地を確認することも可能に。着色されているのが領地だ。ここも指示すればも一瞬で移動可能。全土を統一するため領土を広げていけば、移動できる範囲も増えてくるのである。



←ゲームが進むうちにマップ上に地名が増えていく。あとは指示するだけで移動できる



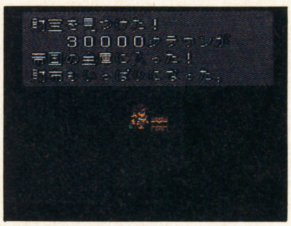
←たとえ遠くに離れていても、そこが領地になっているのなら一気に移動できるのだ



↑色がついているところが領地。移動できる場所、およびゲームの進行度合いが確認できる

CHECK POINT 前作とはここが違う④ 「財　政」

ダンジョンなどで入手した金が所持金の限度額を越える場合、自動的に帝国の金庫で貯蓄されていく。そうして集まった金は帝国の財産である。どう使っても自由なのだが、帝国金庫の金の使い道によって、シナリオそのものが大きく変わる可能性もあるとか。財政管理は慎重に行ないたい。

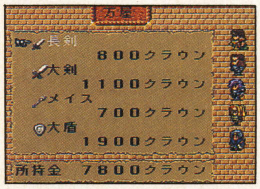


←帝国の金庫に収められていく金。国の財布もキミの手中にある

◆領地の中では買い物もラクチン

自分は皇帝であり、自国のために命をかけて冒険している人間なのだから、当然、領地の中では破格の待遇が約束されている。買い物をする？　とんでもない。領地では店にあるものはみんな無料で入手でき、もちろん宿泊料金も取られない。

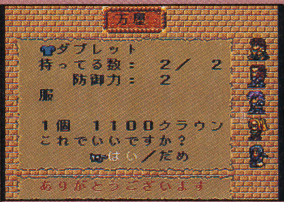
となると、領地内でウロウロしていたら金があまってしまう？　大丈夫。



←買い物。だれにどの武器を装備させるか考えるのもRPGの楽しみだ

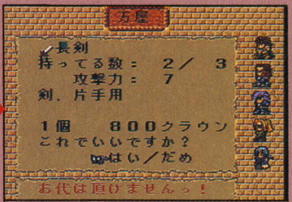
所持限界を越えた金は自動的に帝国金庫で貯蓄されるのだ。それをどう使うかも、もちろん皇帝であるキミの自由だ。

統一前



ふつうのRPGと同じ。店で買い物をして、その料金を払う。これが領地の外でのこと

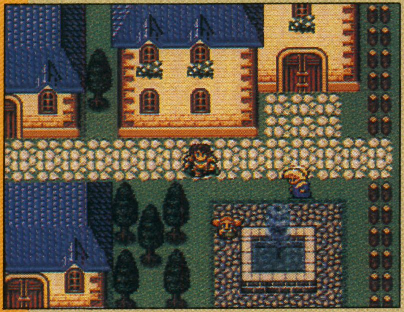
統一後



領地内の店では、主人が料金受け取りを拒否。皇帝は金を取られない。やったね

広い世界に点在するまち、町、街

現時点では、すべての地名が明らかになっているわけではなく、一部の地方の情報がリリースされているに過ぎないのだが、とりあえず、ここのわかっているかぎりの地名と、その情報を紹介しょう。あとは各自に想像力で補ってほしい。



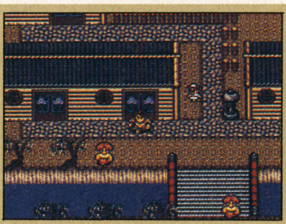
現在公表されているいくつかの地名表

バレンヌ王国

1000年の歴史を持つ由緒正しい帝国。ヴィクトール皇帝が治めている頃が全盛期であったとされる。財政、軍事、政治のすべてに権限を持つ皇帝の継承は、代々血統によって行われてきた。

カンバーランド王国

バレンヌ帝国に次ぐ歴史を持つ国。海をはさんで帝国に隣するため、国威を競いつつも、同じ文化圏を築いていった。建設された長城は、南方に広がるステップの遊牧民との国境争いの名残りである。



ルドン

地形が険しく気候も厳しい地方。人口も少ない。しかし宝石の産地であるため、一獲千金を狙う山師たちであふれている。南方には高原が広がっているが、ここは未開の地。あまり知られていない。

ナゼール

1年のほとんどの時期に凍結している海峡。ここをはさんで南北にはサイゴ族という遊牧民が住んでいる。海峡名の命名は、その昔武装船団の船長ナゼールがここを通過したことにある。

ロンギット海沿岸

暖かいロンギットの沿岸も気候は穏やかで、交易と農業が盛んである。が、武装商船団がとりしきっているため、交易には彼らの許可が必要である。南方には小さな漁村が点在している。

ステップ

カンバーランドの南方に広がる乾燥地帯。大きな遊牧民の集団がいくつも存在していたが、モンスターの大発生によりほとんど残っていない。南方には世界最大のワイリンガ湖がある。





―キャラ紹介⑩―
ヘクター

雇兵部隊隊長。抜群の剣術能力を誇る。プライドが高く、いかに高名な王でも、実力なき者には仕えない。



サバンナ

ステップの南西に広がるサバンナ。土地が痩せているため農業には向かず、人々は狩猟によって生活している。その地下にはトンネルを張り巡らされた地下人の文明があると言われている。

メルー

ワイリンガ湖の南に広がる砂漠地帯。中央にはイロリナ河が流れ、その河口に形成されたデルタ地帯が人々の生活の場だ。古代人が建てたらしき巨大な像があり、神聖なものとしてあがめられている。

サラマット

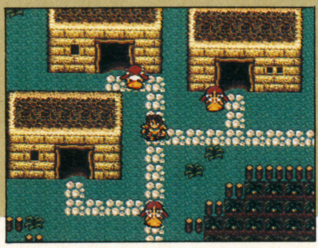
高温多湿のジャングル地帯。この地域のことはほとんど知られていないのが実情だ。奥には高度な文明を有する町が存在していると言われているが、実際に目にした者はいない。ただし、巨大文明が存在した痕跡は、確実に残っている。

コムルーン島

大陸北東部にある巨大な島。北部に世界最大の活火山コムルーン火山がある。そのため島北部が荒れ地になっているのだが、ここには熔岩に入っても平気な種族が住んでいると言われている。

ヤウダ王国

世襲制度をしている王国。かなりの歴史は持つものの、他勢力に影響されずに発展してきたため、独自の文化を形成している。世界最高峰チカパ山もここにそびえている。



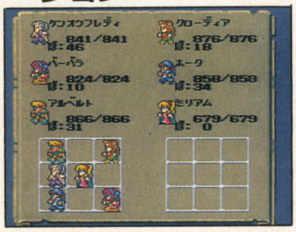
CHECK POINT

前作とはここが違う……かもしれないいくつかの要素

まだ未確認情報なれど、前作と比較して変わっているであろうポイントを、想像をまじえて列挙してみた。前作において「ややまどろっこしい」の声もあがった戦闘シーンを中心に、新要素が加えられるのではないだろうか。詳細は次号以降で紹介するので、みんなも想像力をふくらませて大胆に予想してほしい。

❶戦闘の際のフォーメーション

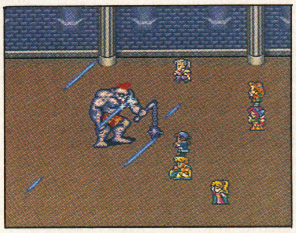
3×3のマス目にパーティーを配置し、モンスターと接触する方向によって前列、中列、後列のフォーメーションが変わる戦闘システムだった前作。『2』でも同じ戦闘システムが採用されているだろうか。どうやら「フォーメーションを組む」という概念は残っているらしいのだが、それが、前作と同じものなのか、それとも変化が見られるのか、スクウェアからの正式発表はまだない。なにかしらの進化はありそうだが･･･。



↑前作では前後左右の4方向、どちらの方向でモンスターに接触したかによってフォーメーションが変化したのだが

❷術法の系体・数・種類

当シリーズでは魔法のことを術法と呼ぶ。前作では術法が10の系体に分類されていたのだが、今回はどうなのか。系体ごとに分類されていることは間違いないのだが、系体が前回と同じく10なのか、術法の合計数が増えているのか減っているのかはいまだ不明。ただし、相反する術法（同時に持つことはできない）という概念は、今回も受け継がれていることは間違いない。また、使うごとにパワーアップしていくシステムも採用されるようである。



↑前作では術法の数が多すぎたとの声も聞かれたが、より壮大な物語となった今回では増えたのか、減ったのか？

❸武器レベル・技

ひとつの武器を使い続けていくと、その武器のレベルが上がっていく。これにより、より強い攻撃ができるようになり、同じく武器固有の必殺技が使えるようになる。前回も採用されたこのシステムは、今回も健在のようだ。ただし、必殺技の名前や効果など、細かい点については詳細が明らかになっていない。

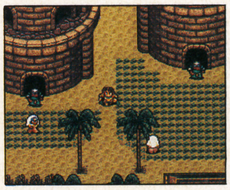
なお、ひとりが使える必殺技には限りがあり、いくつもの技を同時に覚えておくことはできないようである。



↑技のバリエーションなどは前作からどう変わったのか？　ここらへんの詳しい情報は入り次第紹介する予定だ

❹その他、こんなことが気になる

ストーリーが進むごとに、街の人々のセリフなどが変化していった前作。長い長い時間の流れがある今回では、それがさらに進化している模様。町そのものが時間の流れとともに変化していく（変化させていく）こともあるようだ。また、登場人物も時間の流れにしたがって年を重ねていくことが予想され、町に住む人々の顔ぶれもどんどん変わっていくのではないだろうか。序盤では生まれたばかりのキャラが、いずれ青年に育ってパーティーに参加するようなことも考えられる。さらには地形そのものも変動があるかもしれない。時間が流れることによる影響は、いたるところにありそうだ。



←町の文化そのものが変化していくなんてことも考えられるかも？

世界に散らばりし遺跡にロマンを求めて

探険したい!



ガイア幻想紀

■SFC■エニックス■11月27日発売■¥9800円(税別)

地上に散らばる過去の人々の遺産ともいえる遺跡たち。君が『ガイア幻想紀』の中で彼らの謎を説き明かすのだ！

◆いにしえの遺跡に君は何を見、そして手にするのか!?

遺跡達は僕らに何を語るのか？

ピラミッドや万里の長城、イースター島のモアイ……この地球上には、限りない数の遺跡が存在する。古さや場所に違いはあれどこれらの遺跡はみな、数千年もの前に何らかの意図を持って作られた建造物なのだ。

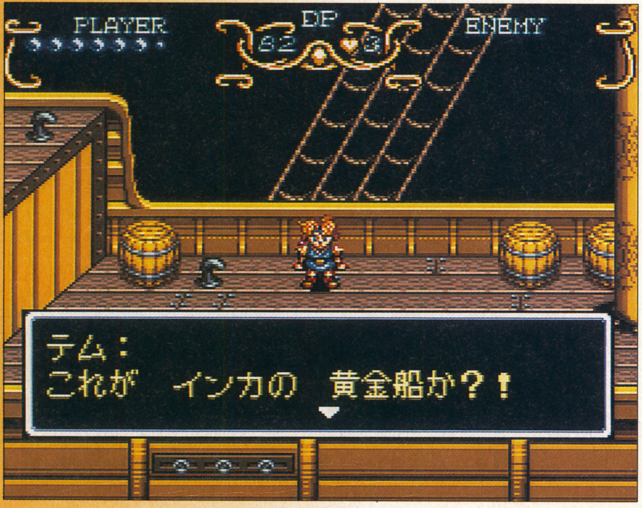
当時の人たちと時を越えて語り合うことは、今の我々には不可能である。だが遺跡のことを学び、遺跡に接することで、彼らの心に触れることはできよう。彼らがどんなことをし、何を想い、何を感じていたのか。数千年という壮大な時を飛び越え、彼らと心を一つにすることができるかもしれない……数多くの人間の歴史を見て、それでもなおその場にたたずんでいる遺跡には、そんな独特で神秘的な雰囲気がある。

『ガイア幻想紀』は、これら世界各地に点在する遺跡たちを主題として取り上げた、今までにないタイプのＲＰＧである。アンコールワットや万里の長城、ナスカ地上絵など、世界的に有名な遺跡たちが、実は何らかのつながりを持っていたら……という大胆な仮説の元、ストーリーは展開していく。

ゲームにはいくつもの遺跡が登場する。プレイヤーは、いままで写真や話でしか見たり聞くことのできなかった遺跡の中へ、主人公テムになりかわって足を踏み入れることができるのだ！



↑これがかの有名なナスカの地上絵。いったい誰が何の目的で造ったのであろうか……？



→インカ帝国の奥深くに秘蔵されていた、幻の黄金船。スペイン人によって追い立てられたインカ人が脱出用に造ったものとされている

人々の過ちから物語は始まる

『ガイア幻想紀』の舞台となるのは、我々の地球とは違った時間の流れをたどっている「もう一つの地球」である。

白鳥座の方角から一定周期で飛来する巨大な彗星。この彗星からは強力な宇宙線が放射され、その宇宙線は地球上の生命はおろか地球そのものにまで進化の力を与えていた。

古代文明ではこの力を利用したバイオ技術が生まれ、いろいろな生命が生み出されていった。だがこの力は部族間戦争に使われ、バイオ技術によって生み出された生物は地球上を暴れ回り、地球は滅亡の危機にさらされる。

地球の存亡をかけ、バイオ技術によって光と闇の戦士が生み出された。そして彼ら戦士たちは各地に点在する「光と闇の神殿」に悪しき生物たちを閉じ込めた。これこそが現在、古代遺跡と呼ばれている場所である。

バイオ技術はパンドラの箱に封印され、バベルの塔で深い眠りについた。だが、幾千年も経った今、その封印が再び解かれようとしている……。

◆ゲームストーリーの中に取り込まれるプレイヤー

人生楽ばかりではない！ バーチャルストーリーとは何か？

いまＣＧや映画などの映像分野で盛んに使われいる言葉に「バーチャル・リアリティー」というものがある。この言葉はさまざまな手法を用いて、現在の場所や時間とは異なる時間・場所を体験させるということを指している。ゲームのプレイに熱中しているうちにその主人公になりきってしまうことも、大意で考えればこれに近い。

『ガイア幻想紀』は、「バーチャルストーリー」で構成された物語で成り立っている。プレイヤーがゲームの中にとけ込み、主人公テムと一体感を感じ、心底のめり込めるよう、テムの生死をかけたイベントが用意されている。

ゲームのはじめの方でテムは独房に入れられる。食事はいままで食べたどんな物よりもまずいガチガチのパン。寒く、冷えきったこの空間の中でテムは孤独感やみじめさ、絶望間を肌で感じる。彼を操作し、セリフを読んでいるうちに、プレイヤーは彼に同化し、同じ心境を味わうようになっていく。

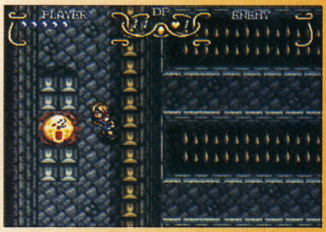
テムに襲いかかる数々の困難をゲーム上で体験していくうちに、プレイヤーはテムになりきってしまうのである。

知らずのうちに強い脅迫感が！ バトルシーンの謎がいま明らかに！

『ガイア幻想紀』には、さまざまな遺跡だけでなく、いくつもの街や集落、そしてその他の重要拠点が存在する。これまでのＲＰＧではこれらの拠点間の移動の際、敵と遭遇する可能性があり、またそれがレベルアップのために必要な経験値を稼ぐためのよい「狩り場」にもなっていた。だが『ガイア幻想紀』では、拠点間の移動はすべてスムーズに行われ、敵との遭遇はいっさいない。ストーリーの展開は、遺跡をはじめとする拠点の中で行われる。プレイヤーは拠点間の移動中での余計な戦闘で気をそらしてしまうことなく、ストーリーの進行に没頭できるのだ。ストーリー展開を重視しているからであろう。

戦闘は拠点内のダンジョンでリアルタイムに繰り広げられる。ダンジョン内に潜む敵は、それぞれがそのエリアの特性にあった個性的な特徴を持っている。近くに寄ると息を吹き返し襲いかかる石像や、姿を隠すアメーバ、そして縮んで転がる巨大イモムシなど、その姿も攻撃方法も実にバリエーションに富んでいる。彼らの行動パターンを把握し、瞬時に判断し、ある時は避け、ある時は果敢に剣を振りかざし、敵を倒していかなくてはならないのだ。敵の動きは非常にスムーズで、アクションRPGというよりはリアルタイムバトルに近い戦闘であるといえるだろう。

戦闘で敵を倒すと、赤い炎を巻き上げ敵は爆発する。この爆発シーンを何度も見ているうちに「おや？」と思ったり、何らかの気配を感じる人がいるかもしれない。実は何の変哲もないこのシーンに、特殊な仕組みを利用した秘密が隠されている。この爆発シーンの中に、コンマ数秒の単位で悪魔の断末魔（ドクロ）の顔が表示されているのである。表示時間があまりにも短いため、そのようなものをズバリ見たという「認識」はないものの、何度も繰り返されるうちにプレイヤーの頭にはしっかりと、そして「無意識」のうちにその姿が擦り込まれていく。そして敵を倒した際、プレイヤーの頭には条件反射的に顔のイメージが浮かび、めまい感を覚えるのだ。



↑爆発シーンで一瞬だけ表示される顔。無意識のうちにこの顔のイメージが擦り込まれるのだ

モンスターの動きと賢い戦い方

『ガイア幻想紀』には、さまざまな特徴を持ったモンスターたちが登場し、主人公テムに襲いかかってくる。彼らはバラエティーに富んだ攻撃方法で、テムを苦しめるのだ。そこでここではその攻撃パターンと、その対処法のほんの一部を説明してみることにする。

テムがはじめて戦闘に出くわすのは、牢屋から脱出する場面だろう。ここで登場する敵はコウモリとガイコツと、大蛇みたいなモンスター。この中で一番手ごわいのは、最後の大蛇である。普段は水の中に姿を隠し、一定時間ごとに顔を出して、テムのいる方向に火の玉を吐き出してくる。当たったらもちろんダメージを受けてしまう。こいつへの賢い攻撃の仕方は、水の中から出てきても立ち向かわず、火の玉を吐き出して水の中に戻るときに素早く近づき、剣を振りかざすという方法である。多少面倒だが、これならダメージを受けずに倒すことが可能だ。

また、どこからともなくヤリが降って来る場面もその直後にある。だが、ヤリが刺さる場所にはその直前に影ができるので、その影を避けるように移動すれば痛い目に会わなくて済む。

どんなに強そうな敵でも、頭をひねれば、必ず対処法がある。プレイヤーは方法を考え、悩んでいるうちに、いつのまにか主人公テムと一緒になって戦っている気分になるのである。

『ガイア幻想紀』を支える豪華なスタッフ陣

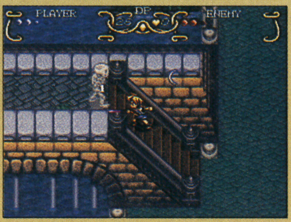
『ガイア幻想紀』では、各分野において相当著名なスタッフたちが制作に携わっている。スタッフのリストをながめれば、その豪華さが少なからずとも分かることだろう。

まず、ゲームの一番根本となるプログラムおよびゲームデザイン。これは㈱クインテットが手掛けている。この会社はメインプログラマーに橋本昌也氏、シナリオ・ゲームデザインに宮崎友好氏を有するゲーム開発チーム。ここが手掛けた作品には、ゲームそのものの可能性と新ジャンルの開拓という話題性に富んでいるものが多い。『アクトレイザー』『ソウルブレイダー』などの、ゲーム界に対する挑戦的な意味合いが強い作品を過去に出していることからもそれが分かるだろう。『ガイア～』はそのチャレンジ精神を引き継ぎながら、同時にゲーム性を高めることも求めているようである。

続いてイメージキャラクターデザイン。これには漫画界でＳＦの新ジャンルを築き上げた女流漫画家の萩尾望都氏が担当。彼女の繊細で精密なディテールや世界観は、女性ファンだけでなく男性ファンをも魅了すると言われている。代表作は「ポーの一族」「11人いる」。

シナリオの原作は星雲賞受賞の女流作家大原まり子氏が担当している。彼女の創る世界観は『ガイア～』での感情移入に大いに貢献しているといえる。

そしてゲーム音楽作曲は川崎康宏氏が担当。氏はゲーム音楽界ではベテランの域に達し、独特の音響効果や特徴のある旋律を創り出す。『ガイア～』の民族音楽は一聴の価値があるぞ。



↑戦闘のアクション性は『イース』などにその面影を見いだすことができる。

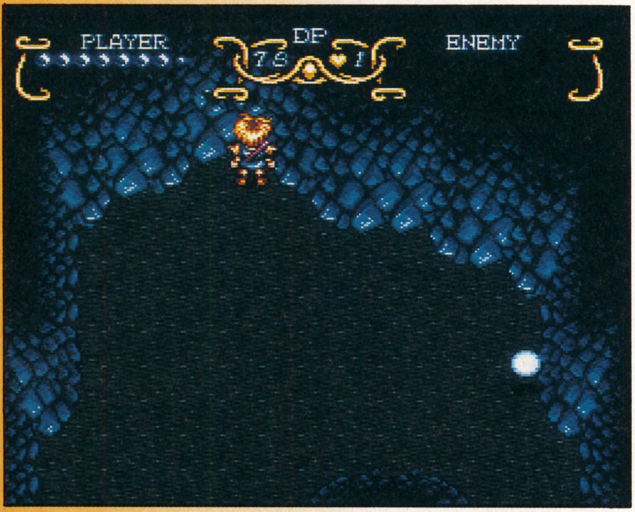


↑人は自分の身に災難が降り掛かると思わないのだ。主人公にしても思いは同じだろう

↓独房の中で、孤独感を味わう主人公。彼の悲痛な叫びが、プレイヤーの心にこだまする



◆指と目だけでは太刀打ちできないFSシナリオ



↑さる鉱山での1シーン、隠し部屋があるらしいが、見た目にはどこにも変わりがない。だが、この位置に立っていると主人公の髪がたなびく

人間には「味覚」「触覚」「嗅覚」「視覚」「聴覚」という五つの感覚があり、この感覚のいずれかを使っていろいろな変化を感じ取ることができる。例えば物を食べるときには何を食べようとしているのかを見て（視覚）、匂いをかぎ（嗅覚）、時には直接触ってかたさなどを調べ（触覚）、実際に食べて味わう（味覚）といった具合いだ。

実際に冒険を行うのなら、この五つの感覚、つまり五感（Five Senses、略してＦＳ）を、フルに活用しなければならないのはいうまでもない。すべての感覚を研ぎ澄まし、自分の身の回りに何があり、何が起きようとしているのかを見極めない限り、冒険者に待っているものは、死のみなのである。

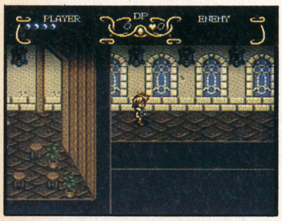
プレイヤーは『ガイア幻想紀』の中で、この五感を主人公テムと一緒に体験し、判断していく必要がある。もちろん、画面に表示されるメッセージは当然の事ながら読んで、考える時の参考にしなければならない。だが、それ以外にもテムの髪のなびき方から風が吹いていることを感じ、たいまつの炎の揺らぎから進むべき方向を判断し、足音や川のせせらぎから進むべき方向を見つけていかねばならないのだ。自分がテムの立場なら、こんな感覚に出会った時にはどうすればいいのか、そこまで考える必要がある。目で見た情報だけではとても先には進めないぞ。

◆プレイヤーの心を捕らえて離さない数々の斬新なシステム

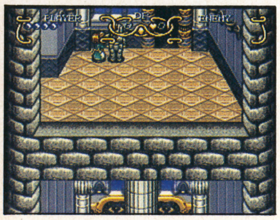
今にも手に取れそうな ジオラマビューで表示される建物たち

博物館に展示されている船や大きな建物などの模型で、まん中から輪切りにされて中が見えるようになっているものを見たことがあるだろうか？　真横や真上から見るよりもこのような輪切りにした方が、はるかに中の様子が分かりやすく、奥行きも把握しやすい。

『ガイア幻想紀』では、建物の中はすべて縦に輪切りにされた形で表現され、さらに斜め上から見た視点で表示されている。中の様子が非常につかみやすいのだ。さらに階段で登り降りすると視点も上下にスクロールするので、高さの概念まで体験できてしまうぞ。



←建物を二つに切った感じで表示される。奥行きがわかるかな？

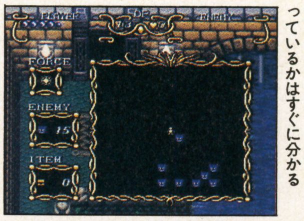


↑階段を上下すると、画面もそれに合わせてスクロールするぞ

経験値を全廃 敵を全滅させてアイテムをゲットせよ！

主人公テムはＨＰ（体力）、ＳＴＲ（攻撃力）、ＤＥＦ（防御力）の三つの能力値を持っている。冒険を進めていくうちにこれらの値は上昇し、強い敵とも戦えるようになる。だが、経験値は存在しない。どうやって成長するのか？

答えは敵が落とす宝石にある。一つのエリア内にいる敵を全滅させると、三つの能力値のうちどれか一つを上げる宝石が現れる。これを手に入れることで、テムの能力値が上がり、強くなっていくのだ。このシステムのおかげで、経験値を全廃しながら、戦闘の意義は失われずに済んでいるのである。



←1エリア内にどれだけ敵が残っているかはすぐに分かる



↑敵を全滅させると能力値を上げる宝石が。パワーアップだ！

活き活きと画面の中を 動き回る主人公たち

街中やダンジョン内を歩く主人公テムの動きは、実に活き活きとしている。ただ歩くだけではなく、走ったり、特定の場所から飛び降りたりと、元気な様子がプレイヤーに伝わってくる。

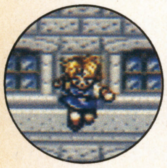
普段は行けないようなところへも、坂道を使って加速をつけ、一気にジャンプして飛び越すことでたどり着ける場合もある。「無茶するなよぉ」と声をかけたくなってしまうかも知れない。



↑どこまでもつっ走るテム。速いぞ！



↑坂道を使って加速をつけ、ひとっ飛び！



↑高い所から飛び降りたって平気だぃ！

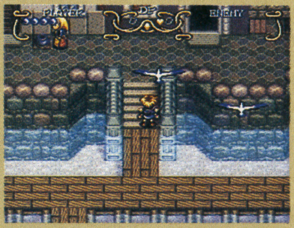


↑リフトにだって乗ってしまうのだ

各地で流れるＢＧＭを楽しもう

ＢＧＭのないゲームほどつまらないものはない。ゲームそのものが面白くても、ＢＧＭがあるかないかでその楽しさは半減してしまう。試しにテレビの音声を切ってゲームをしてみよう。緊迫感も何もなくなってしまうのは明らかである。

『ガイア幻想紀』では、川崎康宏氏によって創られたＢＧＭがあちこちに挿入されている。しかもそれらは単にランダムで流されているのではない。各遺跡が実在する場所の民族音楽をベースに、オーケストラ処理を行った曲が流れているのだ。主人公が今いる場所にマッチしたＢＧＭはプレイヤーをゲームの世界の中にトリップさせ、主人公と一体化する手助けをしてくれるだろう。



↑カモメが空を飛び交い、波が静かに押し寄せる海岸。ぴったりなＢＧＭも流れるぞ

◆探検家の日記を読んでいるかのように展開するストーリー

はじめての村サウスケープとエドワード城

村の友達といつものように平凡な毎日を過ごす主人公テム。彼は物を触らずに動かすことができる不思議な力などの超能力の持ち主だった。

ある日、彼のもとに一人の女の子がやってきた。彼女は城の王女だったらしいが、兵隊によって連れて行かれてしまう。その次の日、王様から「水晶の指輪を持ってこい」という手紙が届く。そんなものは持ってないと正直にテムは王様に言うが、信用してもらえず、牢屋に閉じ込められてしまう。



↑物を触らずに動かしたり、トランプを当てたりと不思議な力を持つ主人公テム。



↑真実を話しても信用しない王様。悪いことはしていないのに牢屋へ閉じ込められてしまう

城からの脱出、そして旅立ち

王女カレンの助けを得て、城の牢屋から脱出したテム。途中で遭遇したモンスターたちを振り切り、ようやく外に出ることができた。そして出口でテムは、不思議な少女リリィに出会う。彼女に案内され、テムとカレン、そしてリリィはイトリー族の村へ向かう。

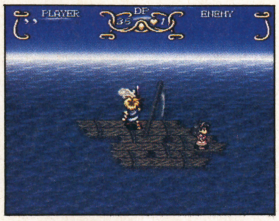


←王女カレンの機転で、テムは牢屋の鍵を手に入れる

生と死のはざまで〜漂流

テムと一緒に脱出できたのはカレンだけ。他の仲間はみんなはぐれてしまったらしい。船の切れ端で作った船にはカレンとテムの二人きり……。はじめはわがまましか言わないカレンも、漂流が続き、死に直面する出来事が次々に起こるにつれて、率直な面も見せるようになってきた。そんなカレンにテムは、何らかの感情をいだくようになる。

カレンのために魚を取ってやったりと、男らしい所も見せたテムであったが、栄養不足で倒れてしまう。死のはざまにいた彼らを助けたのは、海辺の住民の犬だった。


←魚を取って食糧にするテムたち。サバイバル気分が味わえる

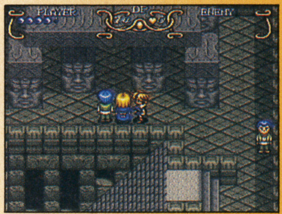


→お互いを意識するようになってきた。淡い恋心……かな？

インカ帝国の末えいが住むイトリー族の村

インカ帝国の末えいたちがひっそりと暮らしているイトリー族の村。テムはここでインカ帝国がかつて作り上げたという黄金船の話を耳にする。

長く、そして困難なダンジョンをくぐり抜け、黄金船に乗り込んだものの、テムたちは遭難してしまう……。


←インカ帝国の名残を残す建築物。神秘な雰囲気がただよう

花の都の明と暗

町中を花が包む花の都フリージア。ここでテムたちは、船の遭難で離ればなれになっていた仲間たちと再会する。記憶を失った友達を元通りにするため、捜し物をしているうちにこの都のもう一つの顔に直面し、複雑な気分になるテム。だが、考え込む暇はない。



←美しく可憐に見える花の都。だがその影にあるものは……？

ナスカ地上絵と空中庭園

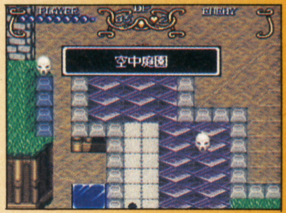
街の外れに住む変わり者の発明家は、テムの親戚だった。彼の提案で、ナスカ地上絵がある場所に一行は向かう。

果てしなく続くとさえ思えてしまうくらいの大きさで描かれたナスカの地上絵。テムたちはこの絵に置いてある石の謎を解きあかすことに成功する。そして最近夜空に浮かび上がるようになった新星の位置をテムが掘ると……。

テムの体は空中に。そこはなんと空に浮かぶ巨大な庭園、「空中庭園」だったのである。下をのぞくと仲間たちの姿がゴマ粒くらいの大きさに見える。果してテムはここから戻れるのか？



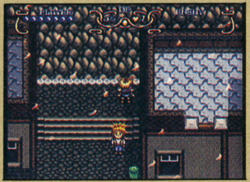
←一画面では収まりきらないナスカ地上絵。大きさに驚くなよ



→ナスカの上に浮かぶ不思議な空中庭園。何が待っているのか？

笑わしてくれるぜ！ あちこちに散りばめられた珠玉のネタ

『ガイア幻想紀』にはシリアス過ぎるくらいのストーリーが展開される。だがその一方で、思わず吹き出したり、「んなことがあるかいなぁ」と突っ込んでしまいたくなるようなジョークがあちこちに隠されている。腹を抱えて笑い、緊張をほぐすのに役立ててほしい。


←火を噴く芸を見せようとして自分の髪の毛に火が……



→髪の毛をドットで数えるお茶目なカレン



→靴下をはき続けた期間を競いあう二人。何だかなぁ

まだまだ冒険は始まったばかりだ！





ふと黄昏てしまったとき、気の向くまま風の吹くままに

放浪したい!

ソウル & ソード

■SFC■ザムス・バンプレスト■11月発売予定■¥9800

マルチシナリオというシステムに意欲的に取り組んだ『ソウル&ソード』、今月はその魅力の一端を紹介しよう。

◆冒険に乗り出す前にすべきこと

従来の英雄譚を拒否した小クエストRPG

竜退治をしてお姫さまを救い出し、英雄となる一本道のシナリオを読み解く従来主流であったRPGとはその世界観も思想もまるで異なったゲームだ(後に紹介するシナリオで遊んでいただければそれは実感できる)。

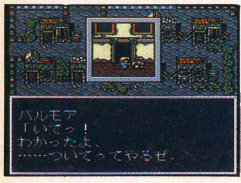
主人公は世界の動向を左右する勇者ではなく、冒険の舞台として用意されたヴァルカノンの地を旅する一介の冒険者として存在する……というと物足りない感じがするかもしれないが、逆だ。キャラが等身大である分、内容は濃く感じるのだ。経験値稼ぎに奔走してひたすらエンディングをめざすのではなく、様々なシナリオを体験することそのものを楽しむこのRPG、そのシナリオを詳しく紹介する前にここでは本格的な冒険の前の旅支度にあたる部分について話を進めよう。



←依頼を受けるも断るもプレイヤーの自由。どれが正解ということはなく、選択肢は幅広い

冒険者たるものまずは旅支度が肝心である

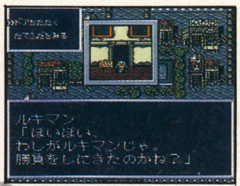
船着き場から最初の町であるホルフトに入り、ここで冒険の準備をするわけだがここを出ていくには2つのシナリオをクリアしなければならない。暴れん坊のバルモアに占拠され開店休業状態の酒場を解放し、体育館に出現するという幽霊の正体をつきとめよう。クリアすればバルモアとルンナが仲間になる。この3人で冒険に出発だ。



←バルモア、親父に殴られるの図。反省してついてこい!

パーティーはどのようにして編成されるのか

前文で述べたように最初はバルモアとルンナを加えた3人で旅立つことになるが、シナリオをクリアするにつれ、チャラン・ポランの双子の姉妹と魔法使いのルキマンが仲間になっていく。3人のままでも冒険はできるが、シナリオの中には6人のフルメンバーでなければ解けないものもあり、結局は彼らを加えなければならないようだ。



←魔法だけの戦いを挑むルキマン、彼も仲間となるひとりだ

●ケチの創ったラビリンス　鏡の城探検記

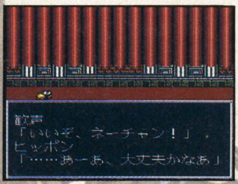
鏡の城に入るには入場料10000Gが必要。序盤で入りたければ金貸し屋にいくとよい。この城を造った建築家は見つけたぶんの宝箱はすべてくれるという。落し穴や開閉レバー、空とぶじゅうたん、流水路そして前後左右に通り抜け可能な鏡といった仕掛けの謎を解いて8つの宝箱を探し出そう。なお、8つすべてを見つけるとシナリオクリアとなる。



←ウソじゃないっす。いまさら後悔してもはじまらんぞ。入場料差し引いてもおつりがくる

●栄冠さらうは運次第　ミス・マードック・コンテスト

マードックの町では毎年5月10日になるとミス・コンが開催される。これに優勝するとシナリオクリアだ。このコンテストは参加者にポーズをとらせてそれを採点し、これを10回繰り返してその合計得点で優劣を競うのだが、ポーズは5種類あり、プレイヤー・キャラ(ルンナ)のポーズはコマンドで選択する。採点は常にランダムなため、優勝できるかできないかは運次第だが、「なやましいポーズ」がいいという噂も……ドレスと賞金がもらえる。



←ミス・コン参加者紹介の折、緊張のあまりすっ転ぶルンナ。先行き不安である。

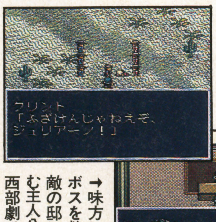


→優勝後のルンナ。表彰の際のインタビューでもガチガチだったくせに現金なものだ

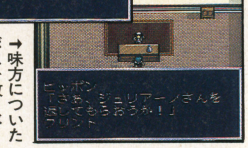
●砂塵の舞う荒野は非情　荒野の用心棒

日数の経過の概念の導入

このゲームは宿泊や移動のたびに1日単位で時間が経過するのだが、シナリオの中にはイベントが発生する日付けが限定されているもの（マードックのミス・コンやサルタン祭など）があり、注意が必要だ。なお、冒険の期間は10年だがシナリオをすべて解くにはこれだけあれば十分だ。



←主人公たちを味方に引き入れようと争う2人。このへんはまだ穏やかなのだが



→味方についたボスを救うべく敵の邸に殴り込む主人公。うーん西部劇チェック

ジャクインの町ではクリントとジュリアーノの2つのファミリーが争っていて、パーティが町に入るにはこのどちらかに加担しなければならない。町に入るとボスの邸に泊まるよう強要され、町の中をうろつくことはできるが、町の外に出たり抗争中の敵の支配する町の反対側に行くことはできない。

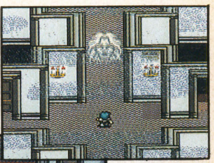
そうこうしているうちに、主人公の加担した方のボスが敵に誘拐されてしまう。君は敵地に乗り込み味方のボスを救い出すことができるだろうか？

●哀しみの旋律が突き刺さる　呪いの人形

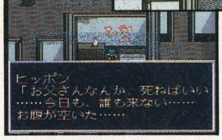
幽霊屋敷の逸話が残るイストラの町に宿泊したパーティー行。主人公が目を覚ますと寝室には主人公以外誰もおらず、入口の扉も固く閉ざされ、出ることができないので、やむをえず家捜しをすると1冊の日記が見つかる。

「今日も、娘に会っていない。もう、娘には会いたくない。娘が死んでからというもの娘の顔を見るのも嫌だ。いっそ殺してしまおう（中略）しかし、きっと妻は反対するだろう。いや、それは何とかなる。問題は、人形だ」

日記を手にすると扉が開いた。この扉の先にどんな恐怖が待っているのか。



→金縛り状態の主人公に襲い来る巨大な顔の幻。寝室を出た早々ピンチである



←血で描かれた子供部屋の落書き。哀しい文章だが誰が書き記したものだろうか？

アイテムとステータス

宝石とお守りを除いた装備アイテム及び魔法や技にはすべて必要なステータスが設定されており、キャラクターのステータスのレベルがこの値に達しない限りそれらを装備したり使用することはできない。金貸し屋で借金して強いアイテムを買っても低いレベルのうちは使えないのだ。

●勇者演じて労多かりき　精霊王国奇譚

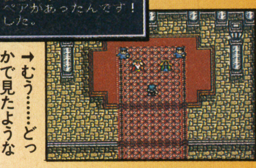
これは某大作ＲＰＧへのオマージュとでもいうべきシナリオだ。ある条件を満たして某所に泊まったパーティが目を覚ますと何故かそこは「いかにもＲＰＧ」な世界で、王様に大魔王の討伐を命じられるのだが、どうにもこれが嘘くさい。どうやら町の人々がＲＰＧの世界を演じているらしいのだが確固たる証拠もないのでやむをえず大魔王（の息子が魔王でそのまた息子が小魔王）を倒しに行くハメに……思わずニヤリとすること然りだ。

成長と戦闘のバランス

マルチシナリオといっても敵が強すぎて行けない地域があるのでは意味がない。敵キャラは主人公のレベルに応じた強さで出現する。極端なレベル上げは余り意味がない。装備をそのままにしてレベルを上げた場合には装備に見合わない強さの敵と対戦して苦しめられることになる。



←まどろっこしい展開につい壁に穴を開けてしまう怒り心頭のバルモア



→むう……どっかで見たようなお城の光景だが。こいつらが非常にうさんくさい

旅ゆく主人公たちを待ち受ける全34のシナリオ

格別のエンディングを見るために全シナリオクリアをめざそう

- ●町の荒くれ者
町の有名な暴れん坊、バルモアの父親に息子を懲らしめるよう依頼されて……
- ●学校の亡霊
亡霊退治の話。主人公の前に挑戦した冒険者は帰ってこないというのだが……？
- ●ディバランとの飲みくらべ
「誰の挑戦でも受ける」と豪語する酒飲みのディバランの鼻を明かしてやれ！
- ●収集家の願い事
ヘンクツな老人におつかいを頼まれる。ネコババするとクリアにならないぞ
- ●荒れ狂う火山の火喰い鳥退治
ゲルタ火山内部に住む鳥の起こす噴火で苦しむグメイヤの人々を救うべく鳥退治
- ●魔法大戦
魔法だけを使って自分を倒せたら賞金を出すという魔法使いの爺さんに挑む
- ●大魔女の館
魔法使いルキマンに依頼され彼を追い出した妻の魔女をとりなしに行く主人公達
- ●鏡の城探検記
近日オープン予定の鏡の城を一足先に体験。仕掛けを破り宝箱をすべて奪取せよ
- ●賞金首の追跡
お尋ね者のバジーをシェリフのかわりに逮捕して名誉と賞金を手にしよう
- ●地下室の無限階段
階段をいくら降りても地下室にたどり着けないというイワン氏を悩みから救え
- ●チャランとポランの大冒険
小さな双子の母親にピナスの叔母のもとへ連れていくよう預けられたのだが……
- ●サルタン祭のプレート探し
毎月11月に開かれるサルタン祭のイベント。幻の金のプレートを探しだせ！
- ●ミス・マードック・コンテスト
マードックでは5月にミス・コンが開催される。ドレスと賞金の行方はいかに
- ●バノーク武闘大会
9月に開かれるこの大会には島中から強者が集う。高レベルのキャラで腕試しだ
- ●ドラ息子の教育係
富豪の息子の用心棒を務める。冒険でモヤシッ子の性根を鍛えあげろ！
- ●霊魂吸収仮面の操り人形
マーフ族の彫像家が死の間際に残した御神体と仮面が出会い、途方もない事件が
- ●湖の天使の選択
正直者の金と銀の斧をくれる伝説が残る湖を訪れた主人公は天使の悩みを聞き…
- ●ウソツキの町の永遠囚人
ゴルツの町に入った主人公達は天の邪鬼の出すパズルを解かなければならない
- ●ブレフト盗賊団退治
弱いものばかりを狙うロングーンの森の盗賊団を退治してアイテムをいただこう
- ●翼竜の財宝
イストラの西の山の四色のよく竜を倒す方法を見つけ、財宝を入手できるか？
- ●人を喰う樹木
樹海の年老いた巨木は危険の増す樹海を愁い、ある決心をして冒険者を待つ
- ●伝説の財宝
武闘大会で優勝した主人公は財宝の地図を託されるがそれには重大な秘密が……
- ●荒野の用心棒
2人のボスが支配を争うジャクインの町で主人公は抗争に加担することになる
- ●海賊のいけにえ
いけにえを要求されるダマン村の人々になりかわって海賊を退治しにアジトへ
- ●海賊の秘宝
海賊を倒して見つけた紙切れには宝のありかと合言葉らしきものが記されていた
- ●蜃気楼の幻城王
ブラックボックスを手に入れた主人公は宙に浮かぶ非常識な城に入り城主に遭う
- ●人喰い砂漠のアリ王国
体が小さくなった主人公は王国のアリたちと力を合わせてアリ地獄と闘う
- ●古代遺跡の亡霊
人喰い砂漠の遺跡の中心にあるライオンの頭の飾りは人に噛みつくという噂が!?
- ●移民護衛団
山賊の襲撃に悩まされ、新天地を求めるガロリン山の人々の護衛を引き受ける
- ●カシュー谷の黄金伝説
カシュー谷こそ伝説の黄金の谷という説がある。実際にはただの谷なのだが…？
- ●精霊王国奇譚
ある日突然、自分が世界を救う勇者になっていた!?　抱腹絶倒のＲＰＧごっこ
- ●勇者の剣
4つの宝玉をすべて手に入れたとき、主人公に謎の声が語りかける……
- ●呪いの人形
いつかもらったアンティーク人形が災いを呼ぶ…ゴシック・ホラー調のシナリオ
- ●ラクアドル王国の王位継承順末記
ラクニス王が没した後の王位継承争い。君の選択が次期国王を決めるのだ！

◆当たるとうれし〜い福引き所!

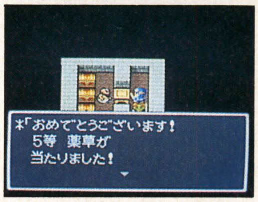
完成も間近に迫り、発売日の発表が待ち遠しい『ドラクエⅠ・Ⅱ』。もう少し我慢しようね。今回は『Ⅱ』に登場する福引き所の画面が公開されたぞ。

左のコラムでも触れているが福引き所はドラクエシリーズのゲーム中のお遊びのはしりだ。買い物をして貰えたりモンスターがまれに落とす福引き券。これを持っていくと福引き所で豪華な景品が当たる福引きに挑戦できるのだ。



↑マークが3つそろえば見事景品を獲得だ!景品は1等から5等まである。いい景品ほど当たる確率は低いので、ついつい燃えてしまうのだ





↑←冒険の書に記録しておいて1等が当たるまで何度も福引きに挑戦してみるかな?

3つのマークがそろえば景品を獲得。景品の種類はFC版と同様でゴールドカードや祈りの指輪など、ここでしか入手できない貴重アイテムもあるぞ。

感動が瑞々しく蘇る!伝説の原点

ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

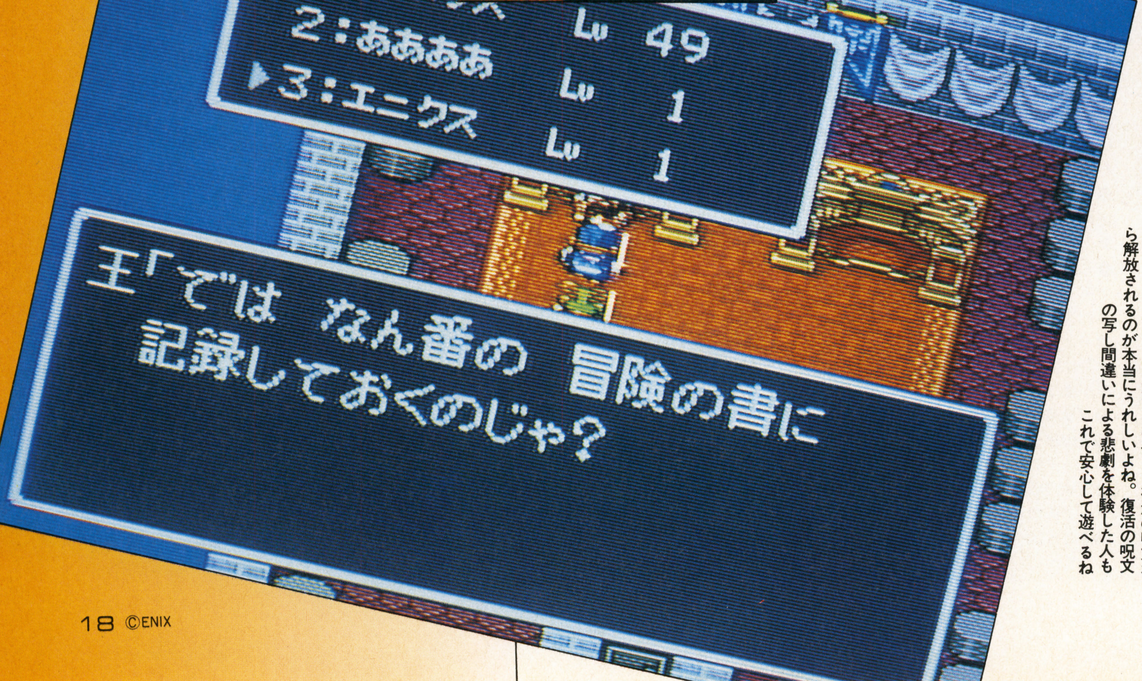
■SFC■エニックス■発売日未定■価格未定

最新作『Ⅵ』の制作発表も行われファンにとっては朗報だね。待ち遠しいけど、それまではこの『Ⅰ・Ⅱ』でシリーズ原点の感動を再体験して新たなる冒険へ備えようではないか。



←↑『Ⅱ』の後半のダンジョンは、かなり手強いものだったがマップの変更によりどう変わったのかを早く自分の手で確かめてみたいよね





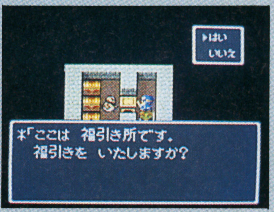
←冒険の書へのセーブ画面だ。メモリーバックアップ搭載であの長〜い復活の呪文から解放されるのが本当にうれしいよね。復活の呪文の写し間違いによる悲劇を体験した人もこれで安心して遊べるね

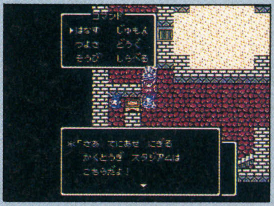
研究

ドラクエシリーズのGAME in GAME

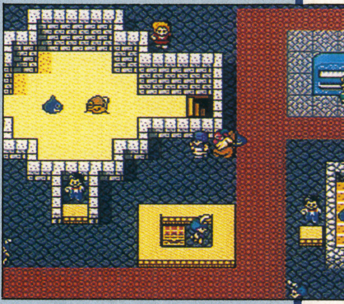
◆本編をも越える熱中度

ドラクエシリーズでのゲーム中のミニゲームといったものは『Ⅱ』の福引き所が最初であった。『Ⅲ』ではモンスター同士の闘いの勝者を予想する闘技場が登場する。これらの流れを受けて『Ⅳ』『Ⅴ』のカジノでは数々のギャンブルが楽しめる。カジノの仕組みは実にプレイヤー心理をくすぐるものだ。カジノの景品は他では手に入らない強力なアイテムばかり。その貴重さゆえにプレイヤーはコインを求めてギャンブルに励むのだ。今やミニゲームはシリーズ中での市民権を得て定着したのだ。





↑↓『Ⅱ』の福引き所、『Ⅲ』の闘技場を経て『Ⅳ』からはカジノが登場した。また小さなメダルも『Ⅳ』からの登場だ



↑『Ⅴ』のセーブ場所がオラクルベリーの人も多いはず。カジノはさらに充実し熱中度もぐんと上がった

究極の物語の第2章が今動き出す

真・女神転生II

■ＳＦＣ■アトラス■発売日未定■￥9800

前回の衝撃の第一報にメガテニストは狂喜乱舞したとかしないとか。今回もとびっきりの特ダネをお贈りする。システムに関する謎が少しずつ明らかになってきたぞ。

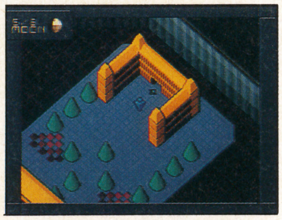


↑新たな悪魔も登場する。このアイアンメイデンも前作では登場していない新悪魔だ

◆進化した『真・女神転生II』のシステム!

いよいよ、その姿を現し始めた待望の『真・女神転生II』。前号で紹介された世界背景や主人公達のイラストから想像される『II』の世界に胸を躍らせた人も多いことだろう。さて今回お届けする最新情報は『II』のシステム面に関するもの。気になる悪魔合体や戦闘の新システムなど見逃せないぞ。

まずは好評の悪魔合体に関する情報だ。詳細は明らかにされていないが2身・3身合体に変更が加わり、それに伴い邪教の館も未来的にパワーアップしたぞ。さらに前作の剣との合体のような特殊合体にも新しい種類が加わったというから楽しみだね。



←未来的な雰囲気が漂うIIでは邪教の館も未来的に変化する

戦闘シーンでは新たに前衛・後衛の概念が導入され戦略の幅が広がったぞ。前衛のメンバーが倒れても後衛のメンバーがその穴を埋めて戦ってくれるのは心強いね。またデジタルメーターで敵の出現率が分かるようになったのも新しい点だ。



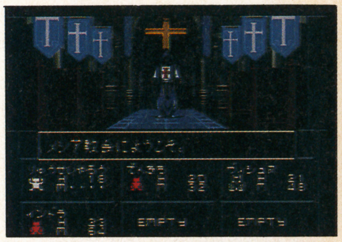
↑女神転生シリーズではお馴染みのケルベロスが登場した!背景の未来都市のグラフィックがとても美しい戦闘シーンだ

その他には、登場する店の種類が増えた。ゲーム中に登場するアイテムすべてを鑑定してくれる鑑定屋や、お店とはちょっと違うが某有名ＲＰＧで人気のカジノまで登場するとのこと。どんなカジノか興味津々だね。

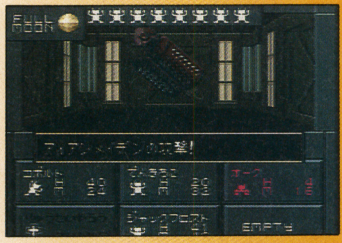
システム関係は親切さを第一に作られるとのこと。今後の情報も要チェックだ。



↑主人公のコンピュータも時代の流れと共にパワーアップ!アイテムの解析などいくつかの機能が新たに加わったぞ



↑教会以外にも多くの店が登場する。前作ではまとめ売り買いができないなどの不満があったがIIではそれらが解消されていると嬉しい



↑上段のメンバーが前衛で下段のメンバーは後衛というように区別されている。前衛のメンバーが倒れると後衛のメンバーが前に出て戦うぞ

真・女神転生IIまで待てない!
◆広がるメガテンワールド!!

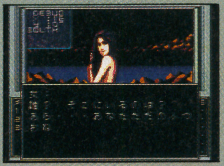
期待のふくらむ『II』だが、それだけに発売日が待ち遠しいというもの。『II』まで待てない!というファンの方は、これから発売されるメガテンシリーズのソフトをプレイして我慢してほしい。

『魔神転生』は前回お伝えしたように『真・女神転生』の世界観を背景にしたシリーズ初のＳＬＧだ。悪魔との交渉や合体などメガテンシリーズの楽しさはもちろん保証されている。ＲＰＧ要素も盛りこまれたシステムとなっているので初心者にもプレイしやすくなっているぞ。現在は来年早々の発売を目指して急ピッチで開発が進められているとのこと。来月以降には情報も大公開されるそうなので続報を楽しみにしていよう。

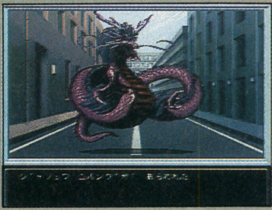
メガＣＤ版の『真・女神転生』も移植作業は順調に進行しつつある模様。新公開の画面を見ると登場人物のグラフィックが描き直され現実感が増している。PC版『真・女神転生』同様、その機種ならではの味つけに期待してほしい。



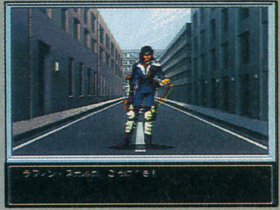
↑登場するキャラは上半身のアップで描き直されている



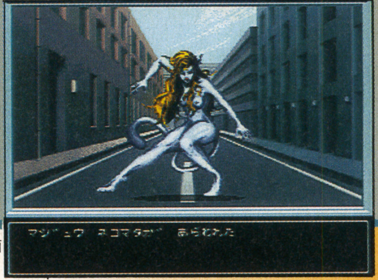
↑画面のメッセージは漢字が使われて格段に読みやすくなった



←大サイズのグラフィックだけあって描きこみが細かい



←主人公達のグラフィックもこのように表示されるのだ



←とても美しいグラフィックで描かれた悪魔の姿をじっくりと観賞してほしい



↑個性的なキャラたちは、どんなドラマを見せるか？

シャイニングフォースII

■ＭＤ■セガ■発売中■￥8800



→前作同様に鳥人族も登場する。戦略に活かしていけ

邪悪との戦いに生き残れ

◆戦略があってこその勝利なのだ

『シャイニングフォースII』は、ＲＰＧとＳＬＧの融合した作品である。戦闘はＳＬＧのように、そして情報収集とキャラクターの成長はＲＰＧとしてゲーム内では、扱われている。

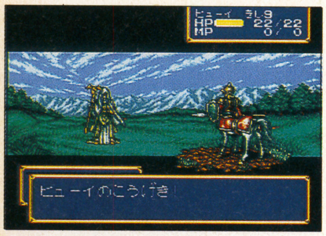
故に、魔物との戦いに勝利するためには、それなりの戦略が必要となってくる。ただ漠然と、コマンドを選択していたのでは、確実な勝利はあり得ない。勝利の女神とは、気まぐれなのだ。

女神のほほえみを勝ち取るための戦略は、『シャイニングフォースII』のゲームシステムをしっかりと理解した上に成り立つ。そこで、今回は基礎を学びつつ、ゲームの序盤戦で役立つ、四つの戦略を紹介していこう。

本作の戦闘シーンでは、主人公が死亡した時点で、敗北となる。パーティ内の他のキャラが死亡するのはかまわない。それに死亡したキャラクターは、戦闘終了後、教会において復活させられるのも、おぼえておこう。まずは、このことを前提として戦略を組むのだ。

上記を踏まえたうえで基本となるのが、どんなことがあっても、主人公キャラクターは、死守せねばならぬ、ということだ。主人公は、パーティの中でもトップクラスの強さを誇る。が、だからといって彼を先頭として、強行突破などを計るのは、賢い方法ではない。かならず主人公のそばには、援護を置いておくようにするのが、基本だ。

それでは基礎戦略をご紹介しよう。



↑魔法が得意なキャラは、魔法が苦手なキャラにぶつけてやる。組み合わせも大切なのである



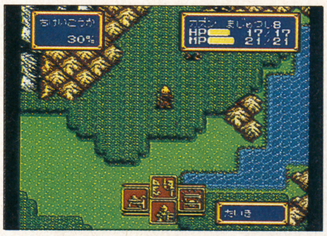
→後々重要となってくるのが、地形効果。効果の高い地形にキャラをおけば、有利な条件で戦闘を行えるのである。徐々におぼえていけばいいよ

タクティクス１ 援護をうまく使って平均した強さを作る

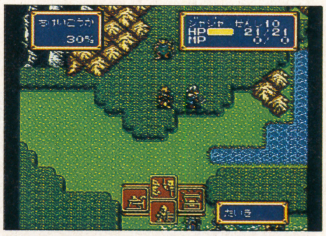
敵キャラクターへの攻撃、または補助魔法を使うことで、味方キャラは経験値を得、レベルアップしていく。

パーティ内のキャラ間のレベルは、平均してあげていこう。レベルの突出した者が何人かおり、その他は低レベルといったパーティ内容は避けるべきだ。死角となってしまうのだから。

経験値は、ただ攻撃するよりも、敵を倒したときのほうが大量に獲得できる。そこで、敵キャラの体力をあらかじめ、強い味方で削っておき、その後レベルアップさせたいキャラに攻撃をさせる。こうすれば、レベルアップの遅れがちな、攻撃力の低い僧侶でも、楽に大量の経験値を得られるのである。



↑主人公や防御力の低い僧侶は、けっして孤立させてはならない。敵の恰好の的となるのだ！



↑僧侶は隊列の真ん中が、主人公のそばにおく。敵に隣接されるような場所においてはいけない

二つのジャンルの交流を実現させる

ＳＬＧとＲＰＧが融合した『シャイニングフォース』シリーズも、『〜II』の登場で、早くも４作目となった─２、３作目はゲームギアでの『〜外伝』としてリリースされている。

ＲＰＧの情報収集、キャラクターの成長といった楽しさと、戦略を練るＳＬＧ独自の思考が、ドッキングしたのが本シリーズなわけであるが、これには現在でも賛否がわかれている。

確かにＳＬＧと呼ぶには、本作の戦闘シーンは、中途半端な部分がある。本格的なＳＬＧを好むプレイヤーにとっては、物足りないものであるに違いない。『大戦略』といったものに比べれば、必要とされる戦略も、さほど複雑なものではない。それに、失われたキャラクターの復活もできてしまうのだ。極端な話、戦闘に負けるほど、キャラクターは強くなり、展開が楽になる。納得いかないのも、わかる。

だが、すべてのユーザーが本格派のシミュレーションで楽しめるかといえば、そうではない。現在のユーザー層は、ＲＰＧ派とＳＬＧ派の二つに分かれるはずである。それだけ、ＳＬＧをプレイしない人間がいるのも事実だ。

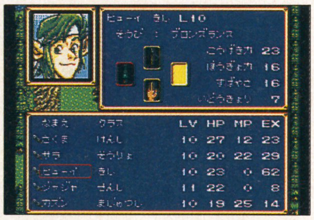
そういったＲＰＧ派のプレイヤーに、ＳＬＧの楽しさを伝えるうえで、『シャイニングフォース』のような作品は、必要である。それまでＲＰＧのみをプレイしていたユーザーに、『大戦略』に代表される戦略ＳＬＧを、いきなり遊ばせても、楽しいとは思わないはず。楽しさとなるポイントがわからない分、苦痛を感じてしまうのではないか。

そういったことを考えると、本作はこの二つのジャンルに交流を持たせ、橋渡しの役目を担ったのだ。こういったゲームがあってこそ、ユーザーは新たなジャンルへと、目を向けるのではないか。そこから進化も生まれてくる。

タクティクス2 戦略をより広げるスピアを活用せよ

装備させる武器の選びかたも、重要な要素のひとつ。特に、ゲーム序盤からの仲間ヒューイのようなケンタウロス族は、戦略に生かすも殺すも武器次第なのである。彼らは、スピアとランスという2種類の武器が装備できる。攻撃力を重視するのならば、攻撃力の高いランスを装備すればいいのだが、戦略に幅を持たせたいなら、スピアを使用させるべきだ。

スピアは、ランスに比べて攻撃力は低い。が、そのかわり射程が長いのである。大抵の武器――弓などの遠距離兵器ではなく、打撃によってダメージを与えるもの――は、装備している者の上下左右に隣接している敵にしか、攻撃できない。が、スピアならば上下左右は2マス以内、さらに斜め方向に隣接する敵を攻撃できるのである。これをうまく使わない手はない。味方の後ろからの攻撃、包囲した敵を、斜め方向から攻撃する、といった使い道があり、非常に便利。騎士・ナイトには、ぜひともスピアを装備させよう。



↑攻撃力ではスピアよりもランスのほうが高い。攻撃力重視なら、これでいいのだが…



↑スピアを装備していると、このように斜めに隣接している敵キャラに対して、攻撃ができる



←これがスピアの攻撃範囲。通常の打撃武器よりも広い間合いを誇っているのだ

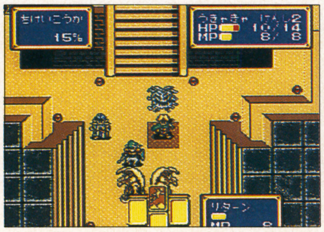
タクティクス3 リターンの魔法で楽々レベルアップ！

戦略という語彙からは若干外れるが、便利なテクニックを書いておこう。

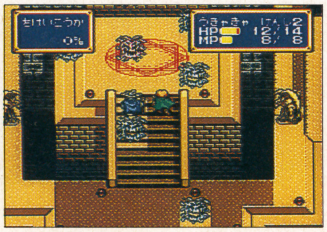
通常、本作では戦闘の数は、物語の進行によって増えていく。当然、限られた数の戦闘の中でキャラクターをレベルアップさせねばならない。

が、物語を進行させずに、戦闘だけを何回も行える方法があるのだ。

まずは、通常どおりに戦闘を行う。そして魔物が最後のひとりになったらば、主人公の魔法・リターンを使うのだ。この魔法は、瞬時に戦闘から離脱するもの。途中で中断された戦闘は敵キャラの数が初期値に戻り、再び最初からになる。これで、何回でも戦え、しかも経験値までもらえてしまうのだ。



↑敵が最後の一匹になったらば、主人公のリターンの魔法を使って、戦闘から離脱してみよう



↑再び戦闘に入ってみると、敵が復活しているのだ。敵数の多い戦闘のほうが、効果的なのだ

タクティクス4 相手の戦略を知り誘導をうまく使え

敵キャラクターの動きは、プレイヤーの行動によって随時、変わっている。つまり、こちらの戦略に合わせた対応策をとってくるわけだ。そこで、コンピュータの敵キャラの動かしかたを、あらかじめ予測して、キャラを動かしていくと、非常に効果的なのだ。

敵キャラクターの中には、非常に移動力の高い魔物がいる。これらのキャラは、遠くでしばらく待機し、プレイヤーが、その移動範囲内に進入してから、近づき攻撃してくるのだ。そこで、防御力、または体力の高いキャラをおとりとして、敵キャラに近づけ、おびき出してしまえば、いいのである。

この場合、おとりとなるキャラは、必ず援軍が到達できる範囲内で、動かしていく。敵をおびき出したらば、すぐに援軍を移動させて、やっつけてしまえば、いいのである。

コンピュータは、HPの低いキャラ、主人公を優先して攻撃する癖も、あるんだ。おぼえておこう。

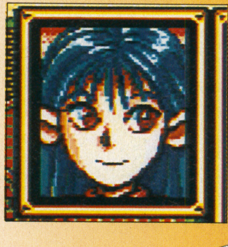


←打撃系の敵を誘導するなら、戦士かキウイがいい。キウイは、魔法攻撃には弱いから注意ね





↑移動範囲の広い敵は、範囲内にこちらのキャラを入れてやると近づいてくる。利用しよう！



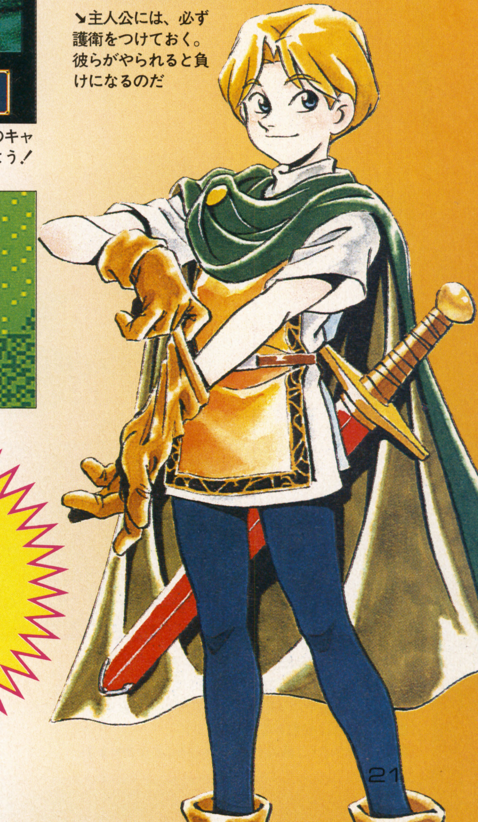
←ヒットポイントの低いキャラで、おびき出すのは危険。援軍到達前に死亡することも

↘主人公には、必ず護衛をつけておく。彼らがやられると負けになるのだ



←序盤戦で移動範囲の広いのが、コイツ。うまく誘導すれば、カンタンに倒せてしまうんだぞ！

四つの戦略で序章をクリアーだ!!

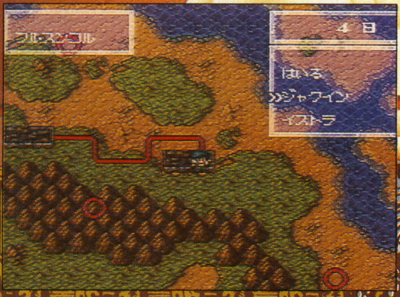


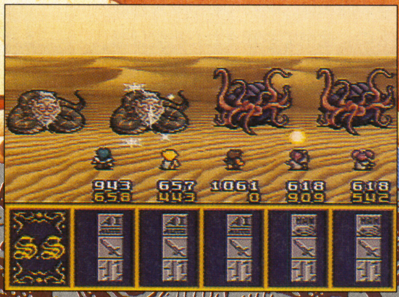
行きたい所に行く、やりたいことをやる。

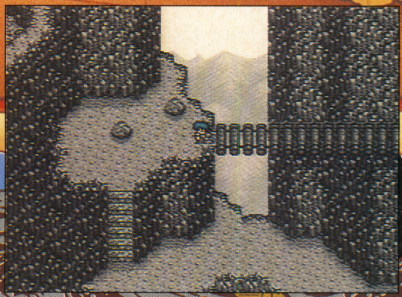
冒険を自分で決める マルチシナリオ



シナリオはなんと三十数本！
小王国の王位継承をめぐる宮廷ものをはじめ、
コメディー、悲劇等々、なんでも揃っている。
はたして君は何本のシナリオをクリアできるのか!?









スーパーファミコン
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
RPG®登場！
SOUL & SWORD
ソウル アンド ソード
11月発売予定 予価¥9,800(税抜)
12M+64K バッテリーバックアップ
※RPG®は㈱バンダイの登録商標です。
販売元 株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
開発元 ZAMUSE
バンプレストグループ

夢中にイマジネーション。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

その日がきた。

地球はどうなるんだろう。
大地震、台風、津波、豪雨、エルニーニョ。
それどころじゃあない。
今、都市はあたらしい攻撃に
さらされようとしている。
アクセルブリッドがついに動き始めたのだ。
もう時間がない。
11月26日は目の前だ。



ACCELEBRID
アクセルブリッド

スーパーファミコンソフトアクセルブリッド
11月26日発売予定

トミーのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます
◀このマークのお店でお求めください!

たのしい遊びのクリエイター
TOMY®
株式会社トミー
本社 〒124東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03(3693)1031(大代表)



COVER:モデル小田茜　撮影山田崇博　デザイン坪井碇　スタイリスト屋良艶美　ヘアメイク　岩井マミ

HOT GAME REVIEW

LINE UP

今回は都合により、『スーパーテク道場』はお休みさせていただきます。次号をお楽しみに!!

PRGで遊びたい！

ロマサガ2、ガイア幻想紀からシャイニングフォース2の遊び方まで、一挙ドドーンと大公開!!

8人の予言者と共に、占う

餓狼伝説スペシャルを筆頭に格闘特集

お父さんも喜ぶ、喜ぶ

HIP・ON！

HiPPON SUPER!
ヒッポン スーパー
TV GAME MAGAZINE
vol.11
PART XI

PLAY THIS GAME

5人のハード別辛口レビュアーの祭典

サイコカウンセリングのお部屋

LIST UP

SUPER FAMICOM

アイ・オブ・ザ・ビフォルダー／アクタリオン／アクトレイザー2／あさめしまえにゃんこ／エースをねらえ！／風のシルフィード／クラシックロード／鋼鉄の騎士2／サウンドファクトリー／ザ・ブルークリスタルロッド／シャドウラン／将棋・風林火山／スーパーUNO／スーパーカジノ／スーパー勝馬投票券／スーパー3Dベースボール／スーパー麻雀2／すごいへべれけ／スズカエイトアワーズ／装甲機兵ボトムズ／大工の源さん／超時空要塞マクロス／テクモスーパーボウル／テトリス武闘外伝／ドラえもん2／銅鑼王2／トリネア／バイキングの大迷惑／緋王伝／ファイナルストレッチ／ミラクル★ガールズ／モータルコンバット／ユートピア☆幽☆遊☆白書／らんま½・朱猫国的秘宝／リーサルエンフォーサーズ　その他

FAMICOM

アルマジロ2／時空の翼／テトリスフラッシュ／チップとデールの大作戦／幽☆遊☆白書／ろくでなしブルース

PC ENGINE

悪魔城ドラキュラX／オーロラクエスト／GALAXY刑事GAYVAN／餓狼伝説2／三國志III／シルフィア／真・女神転生／スタートリングオデッセイ／パワーリーグ'93／PCココロン／マイト&マジック　その他

MEGA DRIVE

アイ・オブ・ザ・ビホルダー／アルスラーン戦記／コラムスIII／キング・オブ・ザ・モンスターズ／シャイニングフォースII／ストリートファイターIIダッシュプラス／ソニック・ザ・ヘッジホッグCD／Vay／ペブルビーチの波濤／マッドストーカー　その他

NEO・GEO

侍スピリッツ／戦国伝承2／得点王／ファイヤースープレックス／ワールドヒーローズ2

GAME BOY

アメリカ横断ウルトラクイズパート4／クレヨンしんちゃん2／スーパーマリオランド3／大工の源さん2／タイニートゥーンアドベンチャーズ／ロックマンワールド4

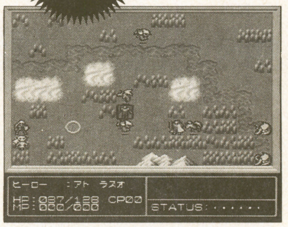
HIP-ON!★ HIT CHART &DATA FILE

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.10のアンケートハガキより

SUPER FAMI-COM TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	9	ロマンシングサガ2	スクウェア	RPG	270
2	ー	真・女神転生2	アトラス	RPG	177
3	10	ドラゴンクエストⅥ	エニックス	RPG	165
4	8	魔神転生	アトラス	シミュレーション	126
5	ー	ファイアーエムブレム・紋章の謎	任天堂	シミュレーション	105
6	2	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	エニックス	RPG	99
7	7	マザー2	任天堂	RPG	93
8	4	餓狼伝説2	タカラ	アクション	84
9	1	聖剣伝説2	スクウェア	RPG	78
10	3	ミスティッククエスト	スクウェア	RPG	60

Look Out! 今月の注目ソフト



←最近人気のシミュレーションに、魔獣合成を取り入れた

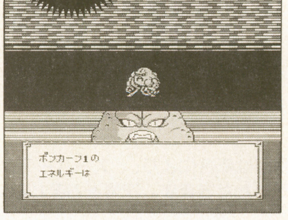
先月とは上下がコロっと変わっていますが、RPGの押しが強い中、8位の『餓狼伝説2』は相変わらずの人気の高さを見せています。注目は、先月から大きく前進した『魔神転生』。あの『女神転生』シリーズの世界で繰り広げられるSLG。メガテンの独自システム「魔獣合成」がフィーチーされた、ひと味違うシステムになっています。対抗馬は5位初登場の『ファイヤー』。今後の動きが楽しみです。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.10のアンケートハガキより

FAMI-COM TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	2	ロックマン6	カプコン	アクション	348
2	1	ぷよぷよ	徳間書店インターメディア	パズル	267
3	10	テトリスフラッシュ	任天堂	パズル	243
4	4	ジョイメカファイト	任天堂	アクション	120
5	9	桃太郎伝説外伝	ハドソン	RPG	117
6	3	星のカービィ	任天堂	アクション	96
7	ー	ろくでなしブルース	バンダイ	アクション	75
8	5	ドラゴンボールZ外伝	バンダイ	RPG	69
9	8	RPG人生ゲーム	タカラ	RPG	66
10	ー	少年魔術師インディ	IGS	RPG	63

Look Out! 今月の注目ソフト



←原作にはなかった鳥山氏デザインの新キャラも登場

独特の戦闘システムで根強い人気を誇る『ドラゴンボールZ外伝』。今回のバトルシステムは、さらに戦略性を高めたアレンジメントカードを採用しています。つまり、使う技の種類と攻撃順序が自由に選択できるわけです。

悟空をはじめとするZ戦士たちのアニメーションシーンもてんこ盛り。迫力があって見応え充分です。またストーリーはオリジナルなので、原作を知らない人でも安心して楽しめますよ。

■各機種表内の得点は、アンケートハガキ1枚につき1位に3点・2位に2点・3位に1点を与え、満点を1000点として換算したものです。

読者の声・READER'S VOICE

●任天堂の64ビットハード計画には驚きました。家庭用ゲーム機がアーケード並の質になるのは基本的に大歓迎です。しかし、現在のNEO・GEOがそうであるように、開発費用がソフトの価格を決定するような状態では高価格化が心配です。それもかなりの。おまけに、16ビットマシンのソフトたちが現在のファミコンやPCエンジンみたいな運命にならないかと心配でもあります。私もスーパーファミコンを持っているユーザーですが、5年でもう次世代マシンへと移行というのは疑問です。（長崎県・野口尋行）

●中古屋で『ダークロード』を買った。確かにシナリオの自由度は高いけれど、それで買おうとすると…。だいたいマニュアル見ても分からないあの操作性はたまらない。それにいやなのは、シナリオをとばしても良いといっても経験値をかせぐ方法がないので結局ある程度クエストをこなさなくちゃならないこと。（新潟県・後藤桃代）

●噂の『ダークロード』を取説・箱付きで￥500で手に入れたはいいが、すぐに死んでしまう。攻略本探しに神保町へ行っても見つからない。どおすればいいの？（神奈川県・加藤晶子）

●『サムライスピリッツ』は良い。時代劇マニアの私にとっては『ストリートファイターII』より燃える。でもどうして女性キャラがどっかで見たような感じなんだろうねえ。おしい。剣を使うフランス女性なんかより、なぎなた振り回す奥女中とかのほうが面白いのに。（愛知県・近藤麻美）

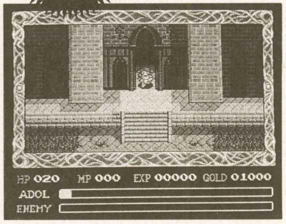
●僕の『スーパー三國志II』（光栄）のカートリッジは、1度本体から抜いてまた再び始めるとき、ほぼ5割の確率でセーブしてあるデータがとんでしまいます。どうしたらいいでしょうか？（愛媛県・内田朋文）

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.10のアンケートハガキより

PC-ENGINE TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	イースIV	ハドソン	RPG	252
2	8	真・女神転生	アトラス	RPG	231
3	4	餓狼伝説2	ハドソン	アクション	174
4	6	悪魔城ドラキュラX	コナミ	アクション	150
5	7	モンスターメーカー	NECアベニュー	RPG	147
6	5	ワールドヒーローズ2	ハドソン	RPG	108
7	2	卒業	NECアベニュー	シミュレーション	105
8	―	ボンバーマン'94	ハドソン	アクション	90
9	3	天外魔境・風雲！カブキ伝	ハドソン	RPG	84
10	―	エメラルドドラゴン	NECホームエレクトロニクス	RPG	60

Look Out! 今月の注目ソフト



←トップビューを再び採用。今度はどんなドラマが持つ？

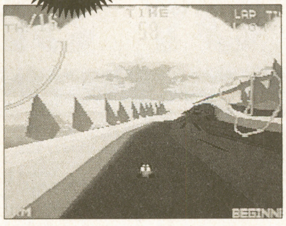
コンシューマ3機種で開発の進んでいる『イースIV』が、『真・女神』や『餓狼伝説2』といったビッグタイトルを押しのけ、堂々の1位です。PCエンジンでは、過去3作すべてがリリースされているだけあり、その期待度は、なみなみならぬものがあるようです。今回の冒険で、魔法都市イースのすべての謎があきらかにされます。ルタ・ジェンマやフィーナ、懐かしい顔ぶれに会えるのも、もうすぐですよ。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.10のアンケートハガキより

MEGA DRIVE TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	3	シャイニングフォースII	セガ	RPG	342
2	1	ストリートファイターII' プラス	カプコン	アクション	297
3	9	ガンスターヒーローズ	セガ	アクション	165
4	2	ぷよぷよ	セガ	パズル	153
5	6	ファンタシースターIV	セガ	RPG	144
6	10	バーチャレーシング	セガ	レース	102
7	4	シルフィード	ゲームアーツ	シューティング	78
8	8	コラムスIII	セガ	パズル	76
9	7	幽遊白書外伝	セガ	アドベンチャー	75
10	5	3×3EYES	セガ	RPG	72

Look Out! 今月の注目ソフト



←この画面はちょっと前のもの。来月は新画面を公開できるかも

動いている画面を一目でも見れば、「ここまでできるの？」とびっくりするはず。このMD版『バーチャレーシング』は、ゲームセンターでやりこんだ人ほど、いや、むしろホンモノのクルマの運転テクニックを知っている人ほどその再現性に驚くことになるでしょう。とにかく、製作スタッフのこだわりが半端ではないのです。現在、かなり開発は進行しているようですが、まだ発売は未定。こだわってます。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.10のアンケートハガキより

NEO・GEO

TOP 5

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	3	餓狼伝説スペシャル	SNK	アクション	624
2	1	サムライスピリッツ	SNK	アクション	579
3	2	ワールドヒーローズ2	ADK	アクション	306
4	4	餓狼伝説2	SNK	アクション	150
5	5	ワールドヒーローズ	ADK	アクション	87

Look Out! 今月の注目ソフト

今号の1位には、最新作の『餓狼伝説スペシャル』がランクインしました。

本作品は、前作『餓狼伝説２』をベースに、プレイヤーキャラとして『Ｉ』から３人、『２』から４人の計７人を追加したＳＮＫの格闘ＡＣＧの集大成ともいえる作品です。『２』で使用できたキャラについても、技などに細かな変更が加わり、単なるアレンジではなく新作といった印象を受けます。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.10のアンケートハガキより

GAME BOY

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ウィザードリィ・外伝III	アスキー	RPG	453
2	3	女神転生外伝II	アトラス	RPG	342
3	2	ゼルダの伝説	任天堂	RPG	174
4	5	天地を喰らう	カプコン	RPG	135
5	4	UNO	トミー	テーブル	108
6	9	スーパーマリオランド3	任天堂	アクション	102
7	—	ロックマンワールド4	カプコン	アクション	66
8	6	らんま1/2	バンプレスト	クイズ	60
9	7	ゴッドメディスン	コナミ	RPG	42
10	—	テトリスフラッシュ	任天堂	パズル	39

Look Out! 今月の注目ソフト



←エッチな敵もいます。いけないことを教えてあげたいネ

『女神転生外伝II』は、一連のシリーズ作とは違う世界観になっています。ロウとカオスの概念はなくなっていますが、悪魔との会話のやりとりは今まで以上のおもしろさ。シリーズの続編が出るたびに“わかっちゃいるけどやめられない“状況に陥ってしまうんですよね。

シナリオも外伝とは思えないほど良く練り込まれています。なんにせよ確実にハマッちゃうのであります。

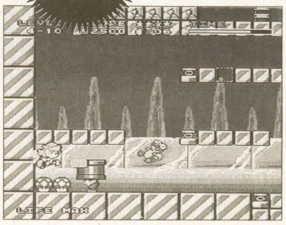
■玩具店ヒット状況 ▶協力店：銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部

TOY SHOP

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	5	聖剣伝説2	スクウェア	SFC	84
2	2	スーパーマリオコレクション	任天堂	SFC	64
3	6	Jリーグサッカープライムゴール	ナムコ	SFC	62
4	1	ストリートファイターIIターボ	カプコン	SFC	54
5	—	美少女戦士セーラームーン	エンジェル	SFC	50
6	—	スーパーパワーリーグ	ハドソン	SFC	46
7	—	マリオとワリオ	任天堂	SFC	42
8	3	クレヨンしんちゃん	バンダイ	SFC	40
9	—	スーパー競馬	アイマックス	SFC	24
10	—	サラブレッドブリーダー	ヘクト	SFC	22

Look Out! 今月の注目ソフト



←マウス付きとマウスなしバージョンそれぞれが発売中です

スーパーファミコンマウス対応の新作『マリオとワリオ』がヒットしています。マウスで妖精＝カーソルを動かし、常に前向きに歩くキャラの向きを変え、敵の動きや攻撃を止め、ブロックを作る・壊す、などの様々な任務をこなさなくてはなりません。マウスを使いこなせるようになってはじめて満足いくプレイができるでしょう。もちろん、マウスの練習にもなります。

 ■TOY SHOP表内の得点は、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部の御協力により、満点を100点として独自に集計したものです。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.10のアンケートハガキより

再販希望 TOP 5

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ダークロード	データイースト	FC	285
2	4	伝説のオウガバトル	クエスト	SFC	210
3	3	メタルスレイダーグローリー	HAL研究所	FC	174
4	2	スーパーボンバーマン	ハドソン	SFC	114
5	5	マジカルチェイス	パルソフト	PC	93

Look Out! 今月の注目ソフト

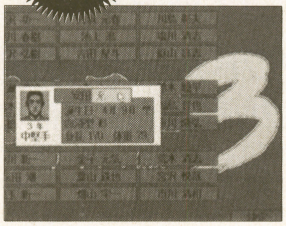
相変わらずのランキングを続ける再販希望ですが、今回は「ファミコンソフト」のお話を。トップ5に2作品が入っていますが、正直に言えばどちらも再販可能性は低そうです。というのも問屋筋ではすでにファミコンソフトの入荷をほとんど行わない態勢が定着しつつあるからです。これらの作品にとっては「他のハードへの移植」のみが残された道なのでしょうか。

■パソコンゲームヒット状況 ▶協力：クリエイティブバンク

PERSONAL COMPUTER TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	栄冠は君に3	アートディンク	PC9800
2	—	亜紀子	フェアリーテール	X68000, FM TOWNS
3	—	MS-GOLF	マイクロソフト	Windows
4	—	MSフィールド2 '93	ファミリーソフト	PC9800
5	—	NOVA（ノ・ヴァ）	キャッツプロ	PC9800
6	—	Words Worth	エルフ	PC9800
7	—	ファーストクィーン3	呉ソフトウェア工房	PC9800
8	9	信長の野望・覇王伝	光栄	PC9800, X68000, FM TOWNS
9	—	きゃんきゃんバニー5・エクストラ	キララ	PC9800
10	1	プリンセスメーカー2	ガイナックス	PC9800

Look Out! 今月の注目ソフト



←優勝目指して特訓を繰り返し輝かしい勝利を目指すのだ！

高校の野球部の監督となり、甲子園に出場、そしてさらには優勝を目指す野球シミュレーションゲーム『栄冠は君に3』が見事1位の座を獲得しました。部員たちにいろいろと指示を与えて訓練させ、能力値を上げるのはもちろんのこと、それぞれの部員の特性をつかんで適切なポジションにつかせることも重要になってきます。自分の出身校でプレイできるのも魅力でしょう。

■アーケードゲームヒット状況 ▶8月15日発売『ゲームマシン』誌より

ARCADE GAMES TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	タイプ
1	2	エアコンバット	ナムコ	シューティング	コックピット
2	1	サムライスピリッツ	SNK	アクション	テーブル
3	3	アウトランナーズ	セガ	レース	コックピット
4	—	機動戦士ガンダム	バンプレスト	アクション	テーブル
5	—	王座決定戦	ジャレコ	クイズ	テーブル
6	8	タイトルファイト	セガ	スポーツ	アップライト
7	6	コカコーラスズカエイトアワーズ	ナムコ	レース	コックピット
8	5	NBA JAM	タイトー	スポーツ	アップライト
9	4	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	シューティング	アップライト
10	10	キャプテンフラッグ	ジャレコ	プライズ	アップライト

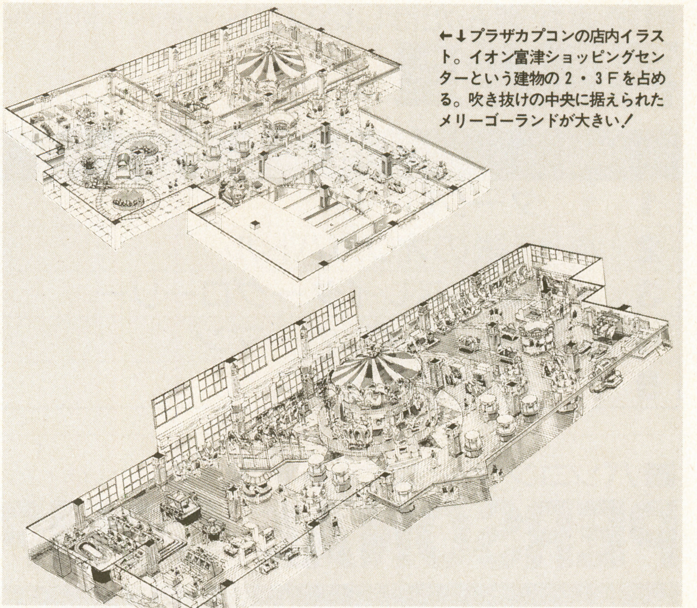
Look Out! 今月の注目ソフト



←『スパII』ついに登場。新キャラ4人が追加されている

ついに格闘ゲームの先駆者であった『ストII』が姿を消しました。が、大逆襲の準備はちゃくちゃくと、整えられています。今月号でもお伝えしているとおり、ファン待望のニューバージョン『スーパーストII』が姿を現すからです。新たに4人の挑戦者を加え、グラフィックも一新。強さへの探求は、まだまだ続きそうです。『スパII』は、トップの座を奪還できるのでしょうか。

HIP-ON!★ NEWS & INFORMATION



←↓プラザカプコンの店内イラスト。イオン富津ショッピングセンターという建物の２・３Ｆを占める。吹き抜けの中央に据えられたメリーゴーランドが大きい！

TOPIC カプコン、コナミ 本格的に直営店開設へ

カプコンは2店めとなるアミューズメントパーク。コナミも全国に直営店をオープンしていく予定。

ソフトメーカーの両社が店舗運営本格化

カプコンは９月25日、千葉県富津市にインドア・アミューズメントパーク「プラザカプコン」をオープンさせた。「体感するファンタジーワールド」をテーマに、２階建ての屋内メリーゴーランドを中央に据え、ビデオゲームやメダルゲームだけでなくミニボウリング「カプコンボウリンゴ」などを設置。内装も、フィッシャーマンズワーフや、サーカス、カーニバルをイメージしたつくりになっている。

カプコンは７月に、同じくインドア・アミューズメントパークと銘打った直営１号店「カプコサーカス」を新潟市にオープンさせたばかり。こちらは「サーカスのワクワク感」をコンセプトに、やはり屋内メリーゴーランドや「カプコンボウリンゴ」「カプコンサーキット」、さらには「アラビアンコースター」というジェットコースターまで設置されている。こうしたカーニバル的な中規模遊技施設とハイテク・ゲームマシンの融合は、今後もカプコン直営店の特徴となっていきそうだ。

一方コナミは、まだ正式発表はないものの、首都圏や大阪、名古屋など都市圏を中心として直営のゲームセンターを本格的に開設していく計画を進めている。今後５年ほどで50店は構えたい、とのこと。まだ具体的なことは未定だが、立地条件に合わせ、大規模店と小規模店をとりまぜていく方針。

現在コナミの直営店は、神戸の「チルコポルト」のほか、大阪に小規模店があるのみ。もっとも下の写真を見てくれれば分かるように、チルコポルトは「ゲームセンター」よりむしろ「ナイトスポット」と呼んだ方がいいような感じ。こういったカラーの店を増やしていくことになるかもしれない。



↑これはカプコサーカスでのスナップ。なんだか、久しぶりにメリーゴーランドにのんびり乗ってみたくなるよね



↑同じくカプコサーカスの店内。国内最大級の広さだけあって、ジェットコースターが走ったりする。街中でこんなものに乗れるなんて……



↑昨年10月にオープンしたコナミのチルコポルトは、神戸ハーバーランド「モザイク」という海沿いのおしゃれなスポットの一画を占める



↑４階はディーラー相手のカジノが楽しめるフロア。店内にはファーストフードショップ、カフェテリア、カウンターバーが備えられている

もう「ゲームセンター」は存在しない!?

例えば、セガ社内ではすでに「ゲームセンター」は禁句である。「アミューズメント・パーク」なのだ。実際、六本木ＧＩＧＯをはじめ、この１～２年にセガがオープンした店ではそれぞれの店のコンセプトというものを大事にするようになってきた。さらに来年から全国50ヵ所に開設する計画のミニテーマパークでは、10機種以上の大型マシンを新開発し、順次全国を巡回させるという新機軸を打ち出している。

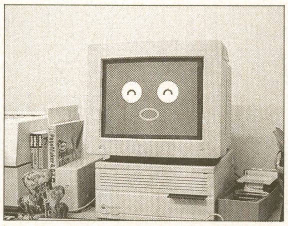
また、ナムコの「ワンダーエッグ」も、「ギャラクシアン３」をはじめ全く新しいタイプのアトラクションが新鮮だった。セガやナムコの持つソフトメーカーとしての面が、このような流れを形づくったと言えよう。

カプコンやコナミといったソフトメーカーが続々とアミューズメント施設の運営に乗り出すということは、もっともっと、これから僕達に新しい遊びを提案してくれることになるだろう。

UNDER GROUND NEWS

●密かにテレビくん化するマックの謎

この前あるデザイナーの事務所に伺うとマックがウゴルーのテレビくん化していた。「おきらくごくらく！」「たっしゃでな！」ランダムに喋る喋る。ウゴルーの生放送の時、一瞬家までテレビくんが来てくれた事が嬉しかった僕は、この事態に目を白黒させて（死語）ビックラした（死語）。実はこれマック用のスクリーンセーバー・ソフトの『アフターダーク』上で起動するプログラム。すなわちモニターの焼きつきを防ぐ為のテレビくん画面なのである。どこで手に入れたのかはナゾらしいが、どうやらフリーソフトとして某パソ通でダウンロード可能との噂有。テレビくんの他にロボットくんが呼ばれて飛び出るのもある。フリーソフトという事は今ごろ日本中のマックでテレビくんが増殖しているに違いない。

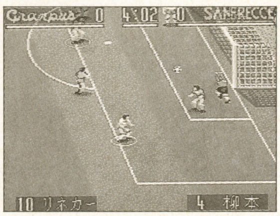


←しかしよく出来ているテレビくん。でもちょっとうるさい

REPORT 「Jリーグサッカー・プライムゴール」選手権・決勝大会レポート

夏も終わりの8月30日、東京・渋谷のJリーグオフィシャル・カフェレストラン「Jリーグ」は普段とは一味違った熱気に包まれていた。SFCソフト『Jリーグサッカー・プライムゴール』（ナムコ）の全国大会の決勝戦が行なわれたのだ！

出場者は、全国1600名の応募の中からまず抽選で選ばれ、さらに東京地区・大阪地区・名古屋地区の予選を勝ち抜いてきた20名の精鋭たち。この日、



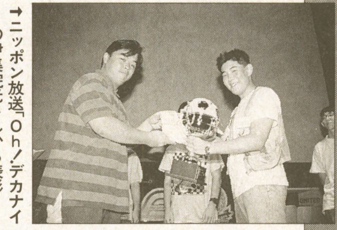
←ソフトは8月6日に発売された。親切設計かつ、奥が深いぞ

J－CLUBの店内一杯に押し寄せた約300人の「サポーター」も真剣に見守っていた（実は、トトカルチョも行われてたんだけど……）。



↑主催はニッポン放送。予選や決勝大会の模様は、ニッポン放送や東海ラジオ放送、朝日放送で随時中継されていたのだ

熾烈な戦いの末、8対7というアツいスコアで総合優勝を飾ったのは、サンフレッツェ広島を操る大阪の山本和馬君（17才）。本当に誰が勝ってもおかしくない、見応えある激戦だった。



→ニッポン放送「Oh！デカナイト」の伊集院光さんから表彰

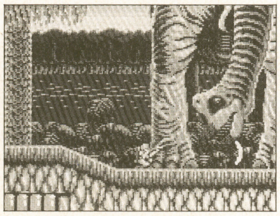


↓サッカーパーソナリティーも！

PRESENT 映画とともに大ヒット！御礼プレゼント MD「ジュラシック・パーク」

空前の大ヒットを続けている映画「ジュラシック・パーク」。今回、メガドライブ用ゲームソフトが発売されたのを記念して、このメガドライブ用またはゲームギア用『ジュラシック・パーク』を抽選で3名にプレゼント。

官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号、MD版・GG版のどちらが欲しいかを書いて、〒105 東京都港区虎ノ門5－3－20 仙石山アネックスビル305「ジュラシック・パーク」プレゼント（ヒッポンスーパー）係まで。11月末締切。

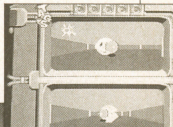


←シューティングとアクション、2種類の要素が詰まっている

REPORT 夏と一緒に、無事閉幕 フェイスボール・バトルキャラバン

7月から9月にわたって開催されたPCエンジンソフト『フェイスボール』（リバーヒルソフト）の全国キャラバン。関東、関西、中京の全国20会場で、1回平均約40人の参加者を集め、おおいに盛り上がった。とくに東京のラオックス・ゲーム館会場にはナグザットやアトラスなど他メーカーの人たちもふらりと顔を出し、和気合々の雰囲気。

会場で参加賞に配られた特製バッジを10名にプレゼント。編集部「フェイスボール」係へ。10月末締切。





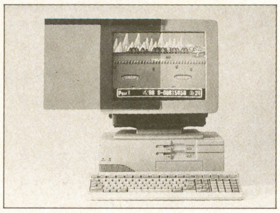
→負かした相手からシールをもぎ取る勝ち抜きバトルロイヤル

PRESENT TVモニターから目を守るのだ 「ハイパーTVシールド」プレゼント

「ゲームで遊ぶときは2時間ごとに休憩しましょう」とはよくゲームソフトの取扱説明書に書いてあったりするけれど、RPGやSLGに熱中すると気付かないうちに3～4時間は経っているもの。当然、目はショボショボ。

だけど、テレビにこのシールドをかぶせておくと、ぐっと目がラクになるのだ。それは、画面から放射される目に有害な紫外線を完全にカットし、ギラギラやチラツキも抑えてくれるから。

この「ハイパーTVシールド FS III」を5名にプレゼント。TVのサイズ（14～29型）を書いて編集部「TVシールド」係まで。10月末締切。



←アメリカへも輸出されることになった、ヒット商品

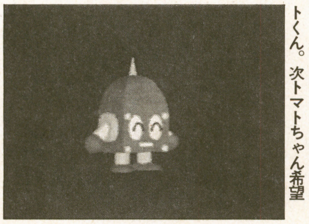
NEWS めざせJリーグ！ カプコン、プロサッカーチーム設立へ

カプコンがJリーグチームのオーナーになる!?

カプコンは11月に、日本ハム、ヤンマーディーゼルの2社と共同でプロサッカチーム運営会社を設立すると発表した。もっとも、カプコンがオーナーということになるのか、またはスポンサーという立場になるのかといったところは未定。チームの母体はヤンマーサッカー部。日本サッカーリーグでの優勝は4回、天皇賞は3回獲得という実績を持ち、現在はジャパンフットボールリーグ1部に所属している。

もちろん、今後Jリーグ入りを目指す。予定では、この11月にはJリーグ準会員、来年11月には正会員として加盟し、平成7年3月よりJリーグに参加する。ホームタウンは大阪市。チーム名は未定。マスコットキャラクターの愛称などとともに一般公募で決めたいとのこと。「ストリートファイターズ」……じゃ意味が違っちゃうな……。

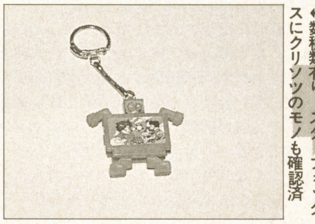
CONTINUE



←こっちはパンチもするロボットくん。次トマトちゃん希望

●ゴールドライタンなファミコンカセット

このコーナーで大低1アイテムは登場するガチャ×2グッズ。どれも爆笑&感動のアイデアで我々ゲーム関連グッズ収集家を楽しませてくれるが、こいつをゲットした時の感動には当分お目にかかれそうにない。一見このグッズは、ただのファミコンカセット型キーホルダー（でもニセゲームタイトルのシールがなかったらプラスチックの塊）。それは、なんとなくゲームボーイやコントローラー型のキーホルダーが過去にあった文脈でわかる。しかし、これなんとロボットに変形するというゴイスな裏技が隠されているのだ（笑）。ナゼにファミコンのカセットのミニチュアがロボットにならなきゃいけないの？ 思わずゴールドライタンな感じを思い出す。これ商品化した人のサイケな頭脳にただただ敬服。



←数種類有り。スターフォックスにクリソツのモノも確認済

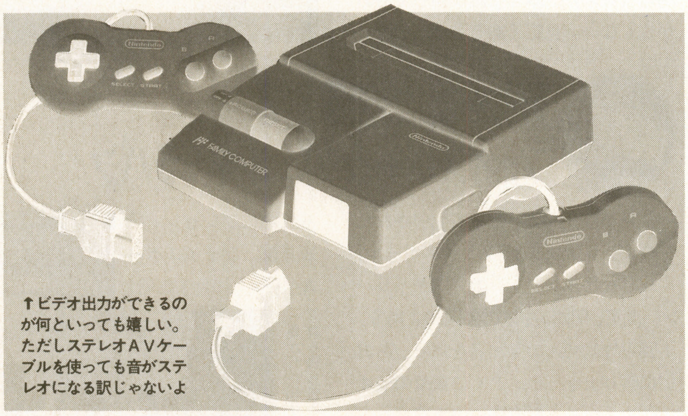
NEW PRODUCTS 新型ファミコン 12月1日デビュー！

以前にもこのページで紹介した、新型ファミコンの仕様が発表された。

発売はちょっと延びて12月１日。また、価格はさらに下がって、税込みで7000円となったのだ。

商品構成は、本体とコントローラー２個、取扱い説明書。ＡＣアダプタとＡＶケーブルは同梱されていない。もっとも、ＡＣアダプタ（税込み・1545円）は従来のＦＣやＳＦＣのものをそのまま使える。ＡＶケーブルも、ＳＦＣのモノラルＡＶケーブル（税込み・1236円）、ステレオＡＶケーブル（税込み・1545円）がそのまま流用できる。

ＲＦ入力テレビの接続には、ＲＦスイッチ（従来型ＦＣと同じもの）と、新規の専用パーツ、ＲＦコンバーターが必要。いずれも1545円（税込み）。



↑ビデオ出力ができるのが何といっても嬉しい。ただしステレオＡＶケーブルを使っても音がステレオになる訳じゃないよ

NEW PRODUCTS メガドライブ用「コントロールパット達人」

これを待ってたＭＤユーザーも多いんじゃないかな？　６ボタン仕様の連射パッド。各ボタンに独立連射スイッチを装備し、毎秒10発・30発の選択が可能。また、２段階のスローモーション機能もある。パッド自体のフォームやボタン・スイッチの位置は人間工学に基づいた設計で、裏面にはフィンガーストッパーも装備。（株）ムーミンより、3480円（税別）で発売中。



↑もちろん、モードキーがあるので、６ボタンパッドに対応していないソフトでも使うことができる

NEW PRODUCTS メガドライブ２専用アナログRGB/Sユニット

従来より発売されていた、メガドライブをＲＧＢやＳ端子に出力するためのユニット「ＸＭＤ－２ＲＧＢ／Ｓ」の、メガドライブ２対応版が、この「ＸＭＤ－３ＲＧＢ／Ｓ」。メガドライブ２以外の機種には使えない。電波新聞社より、6900円（税別）で発売中。



←ＲＧＢとＳ端子モニター、２台いっぺんに映せたりする……

NEW PRODUCTS 「ゲームギア・プラスワン」に新シリーズ登場

「ゲームギア・プラスワン」は、ゲームギア本体とソフト１本を同梱にしたもの。価格はいずれも15800円。ゲームギア本体がもともと定価19800円だから、実質的な値下げであるわけだ。

６月、７月からそれぞれ販売開始したゲームギア・プラスワン「ソニック・ザ・ヘッジホッグ２」パックと同「なぞぷよ」パックに続いて、第３弾、第４弾の発表が決定した。

第３弾は、今年３月に発売されたソフト『ミッキーマウスと魔法のクリスタル』との同梱パックで10月29日発売。

第４弾は、11月発売予定の新作ソフト『ソニック＆テイルス』がついて11月19日に発売予定。

今後も新シリーズが追加されるのかは未定。もう、待たずに買っちゃえ！



↑「ミッキーマウスと魔法のクリスタル」パック。ちなみに、12800円の別売ＴＶチューナーと合わせて買っても28600円……うーむ

スーパーマリオクラブいち押しソフト情報

グ：グラフィック　サ：サウンド　操：操作性　持：持続性　独：独創性　ト：トッツキ度　買：買い得度

ロックマンワールド４

●発売元：カプコン
●ハード：GB（4M）
●発売日：93年10月29日㊎
●価　格：3,900円（税込）
●ジャンル：アクション
●コンティニュー：パスワード
★販売予想本数40万本

●総評
アクションゲームとして完成度は高いレベルにある。無限コンティニューやパスワード、パワーアップシステム等の導入は、初心者に嬉しい。

長所
操作性が良く、当り判定がわかりやすい。ビジュアルも良くできている。

短所
敵の攻撃を避けるため後ろに下がると、敵が復活してしまう。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★
サ	★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★
独	★★★★★
ト	★★★★★★★
買	★★★★★★★

テトリス フラッシュ

●発売元：任天堂
●ハード：GB（1M）
●発売日：93年10月21日㊍
●価　格：3,900円（税込）
●ジャンル：アクションパズルゲーム
★販売予想本数60万本

●総評
FCソフト「テトリスフラッシュ」のＧＢ版。ルールが簡単でトッツキも良いので短時間で楽しめ、ゲームボーイのコンパクトさと良くマッチしている。

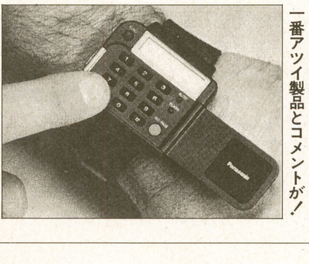
長所
対戦相手の手の内が見えない分、非常にスリリングな展開になっている。

短所
ファミコン版に比べ、縦方向が少し狭くなった為難しくなっている。

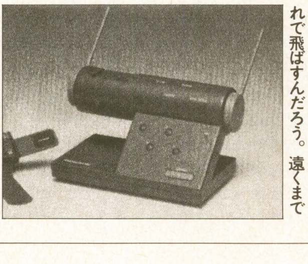
項目別評価	
グ	★★★★★★★
サ	★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★★
独	★★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★★

●腕時計型携帯電話登場か？

ＣＥＳに出展されていたというこのシロモノ。よく見れば「Panasonic」の文字が。すわ日米同時発売かと松下電器の東京広報に問い合わせた所「米松下とは別企業であり、当社発表のものでもないのにコメントはできない」とキツーく返されてしまった。こんなスサマジイものアメリカ人にしか売らないって手はないと思うんだが…!?



←これが問題のブツ。ＣＥＳで一番アツイ製品とコメントが！



←こっちがベースユニット。これで飛ばすんだろう。遠くまで

●マルチメディアがあなどれない

去年のうちは「マルチメディアとか言ってもスーファミの方が面白いじゃん」なんて調子で任天堂の山内社長の講演をうのみにしていられたのだが、最近、それもだんだん怪しくなってきた。というのも大メーカーの大予算によるアーティスト続々投入攻撃で、結構いい線のものが出て来そう。任天堂の64ビット機も価格によっては厳しい戦いかもよ。

TV GAME BROADWAY

夏休みと冬休みの真ん中であるこの時期。10月のソフト発売本数はさほど多くはない。それでもスーパーファミコンはやや多め。反して数の減ったファミコン。今回からそのファミコンとゲームボーイを1コーナーに収めることになった。今後のFCが心配ではある。

全機種対応
10月発売
ゲームレビュー

スーパーファミコン

SFC

本数ばかりで内容はいまひとつ。むしろお寒い状況といえる

突然だが、私は今月からアライメントを変えた。よって文体も変わる。理由なぞ知らん。その代わりといってはなんだが気合いも入れる。せいぜい覚悟しておくように。

こだわりの点数評価

- 10……買うしかないでしょう
- 9………突出した魅力がある
- 8….完成度高く、魅力もある
- 7……買うにやぶさかでない
- 6….悪くはないが物足りない
- 5………………………平凡
- 4…………やや欠点が目立つ
- 3….商品としての最低ライン
- 2……商品のレベルではない
- 1…………何も言いたくない

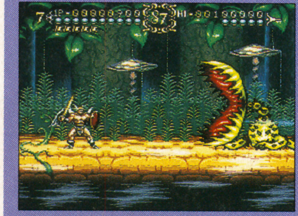


●石埜三千恵(E.) 最近はSLGに凝っているが、そのくせ遊びたいSLGがなく、困っている。

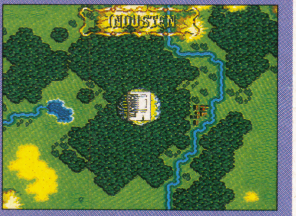
アクトレイザー2

エニックス／10月29日発売／¥9300
■容量：12M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

アクション面を中心に、シミュレーションのフェイズを加えた前作に続く、シリーズ第2弾。今回はシミュレーション的な要素を廃し、いっそう本格派のアクションゲームとして仕上がっている。世界観は共通だが、2段ジャンプと滑空、下突きなどが加わった基本アクション、魔力の蓄積とため打ちにより何種類かの魔法が使える点など新要素も豊富だ。



↑翼が生えて、いっそうカッコいい主人公。動きもかなりスムーズになった



↑見た目には懐かしいが、これは単なるデモ。アクション以外の要素はない

近頃めずらしい正統派

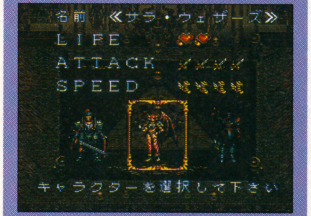
最近少ない、真正面から「アクション」というものに取り組んだゲームである。そういう意味では貴重だし、好感が持てる。豊富な動きが破綻なく構成されているし、滑空アクションと攻撃の組み合わせも目新しい。とにかく、マイキャラのアクションに関してはかなり練り込まれているのだ。サウンド、グラフィックも一級品。しかし、残念なのはマップとザコキャラのデザインだ。どちらも、プレイヤーを非常にイラつかせる。こちらが攻撃すると瞬時に逃げてしまう敵、突然現れてビーム発射とともに体当りしてくる敵。もうたくさん、である。攻略しがいのある難しさは大いに結構。ボス戦など楽しませてくれるのだが、プレイヤーを怒らせてどうしようというのか。

7

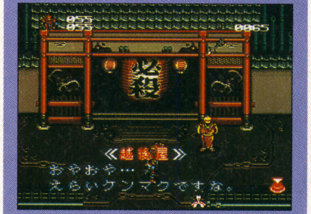
トリネア

やのまん／10月1日発売／¥9800
■容量：16M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

ファンタジー的な世界観に基づいた、斜め見おろし・スクロール型のアクションゲーム。購入したアイテムでキャラクターを強化したり、会話ができる、といった点で、RPG風の味付けもなされている。操作キャラクターは、パラメータと攻撃方法の異なる3種類、騎士、魔法使い、忍者の中から選択し、それぞれストーリーやマップ構成が異なる。



↑各キャラクターは、複数の攻撃方法を使い分けることができる。必殺技には制限あり



↑要所要所でメッセージが表示され、ストーリーを演出する。3人の個性が豊か

システムを活かしきれず

バリエーション豊かな内容は、なかなかプレイ意欲をそそるもの。しかし、アクションそのものがちょっといただけない。攻撃方法が多いのは結構なのだが、どれを取っても不自由な印象が強いのだ。レスポンスもいまひとつ。よいアクションゲームを作るには長い調整期間が必要だ、というのはユーザーでも知っている常識だが、このゲーム、どう考えてもアクションの練り込みが甘過ぎる。それだけの手間と時間をかけられないのなら、最初からアクションゲームを作ろうなどとは思わない方がいいだろう。企画、アイデアのレベルではよいものを持っているし、グラフィックも悪くないのだが、いちばん大切なところに不満が残ってしまうのでは……。もったいないことである。

4

スーパー3Dベースボール

ジャレコ／10月1日発売／¥12800
■容量：12M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

スーパーリアルシリーズの流れを正統に受け継いだ、ジャレコ流野球ゲームの最新作。ホームベース後方の通常画面から、そのままの視点でフィールドプレイを追いかけてしまう表示方法が斬新、かつエキサイティング。演出面でいっそうの充実を見せている。操作方法もクセのあるものではなく、一般に知られたパターンを採用している。



↑ヒッティングに成功しても、そのままの視点でボールの行方を追いかけるのだ



↑外人選手の豪快な腕の描写がなかなか笑える。独特の個性の描き分けも健在だ

視覚的ダイナミズムの追及

私はジャレコの一連の野球ゲームがあまり好きではない。操作感、スピード感、バランスなどに難が多いからだ。しかし、ひとつの方法論としてなら認めることができる。なぜなら、シリーズがワンパターンではなく、しばしば新しい工夫を見せてくれるから。この新作も劇的な演出を加え、視覚面で楽しませてくれる。スポーツゲームで流行中の3D表示を上手く活かした例だ。しばしば表示切り替えに不自然さは感じさせるものの、オートに近いマニュアルで、コントロール上の不安は感じさせない。その分、自分で操作しているという手ごたえが薄いが、まあ好き好きであろう。まだまだキャラの動きなどにぎこちなさが目立つが、ハードに合わせ進歩し続けてほしいスタイル。

6

龍虎の拳

ケイアミューズメントリース／10月29日発売／￥9800
■容量：16M■ジャンル：アクション■ROM：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：２Ｐ同時可

ネオ・ジオで人気のあった対戦格闘ものの移植版。演出、ストーリーに力を入れている点、必殺技を出すための「気力ゲージ」の採用で、他の格闘ものとは一線を画している。話題を呼んだズームアップ機能は、さすがに完全には移植されていないが、それでも気分だけは味わえる。一人プレイは２種類、対戦プレイは10種類からキャラクターを選べる。



↑必殺技のダメージは非常に大きく設定されている。一発逆転の望みがあるのだ



↑ありきたりの格闘ゲームのパターンにはまりきらないキャラクター設定も魅力

珍しく個性のある格闘もの

対戦格闘ものに飽き飽きしているのは私だけではないと思うが、このゲームに限っては、いささか興味を引かれた。基本思想が、『ストII』とは微妙に違っているのだ。どこが、といわれると話が少々細かくなってしまうが、大ざっぱにいえば、ひとつは現実的な設定を求めているということ、いまひとつは、なにより演出に力を入れているという点である。特にストーリーモードには映画的な雰囲気が漂い、他の即物的な格闘ものと一線を画している。ただ、グラフィックのパワーダウンぶりには、マシンスペックの違いだけでは納得できないものがあり、その分、演出中心という本質が弱くなっている。バランスは豪快ながら取れているが、必殺技が非常に出しにくい。

7

スズカエイトアワーズ

ナムコ／10月15日発売／￥8800
■容量：８Ｍ■ジャンル：レース■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：２Ｐ同時可

アーケードで好評を博したナムコ製オートバイレースゲームの移植版。時間経過、種目、コース、敵車の当たりの有無、操作系などの設定が、かなり細かく、自由に決められる。車体を左右に傾けるか、直立状態で走るかの２種類しかなかった従来のバイクものとは違い、傾け方がかなり細かく調整できるがうれしい。その分、難易度は高め。



↑画面表示方法は、ＳＦＣお得意のソレ。バイクらしいスピード感は、なかなか



↑衝突時のデモは、なんだかリアルで恐い。ライダーが彼方まですっ飛んでいく

バイクものとしては一流

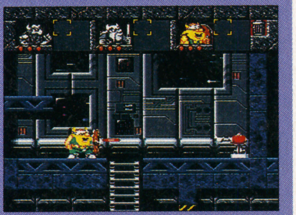
バイクもののレースゲームは結構好き嫌いが分かれやすい。原因は、車体を傾ける独特のコーナリングにあると思われるのだが、このゲームは、いっそうその好き嫌いを極端なものにするのではないだろうか。ＦＩブーム以降、レースゲームは、複雑に、マニアックになることで差別化しようという傾向が強まっている。これもそうした流れの中に位置づけられる作品だろう。気軽に疾走感を楽しむというよりは、持続する緊張感とスリルを楽しむタイプのゲーム性である。特に、慣れるまでは車体を垂直に保とうとするだけでも苦労する。その点が難しい、というよりは、操作系に再考の余地があったのではないかと思わせてしまう。バイクゲーム好きには十分薦められるが……

6

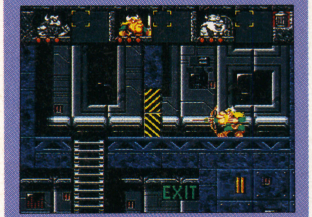
バイキングの大迷惑

T&Eソフト／10月８日発売／￥8800
■容量：４Ｍ■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：１Ｐ専用

アメリカっぽい絵柄の３人のバイキングをキャラクターに使った、パズル要素のあるアクションゲーム。ごく限定された機能しか持たないそれぞれのキャラクターを切り替えながら使い、トラップを解除しながら３人を出口まで導くといった内容。基本はアクションゲームだが、３人のキャラを機能的に使い分けるという点で、独自の戦略性を出している。



↑前方、及び上方の防御専門、などという常識はずれのキャラクターもいるのだ



↑攻撃専門のキャラは、弓矢を使って、離れたスイッチの遠隔操作などもできる

独自の工夫に好感が持てる

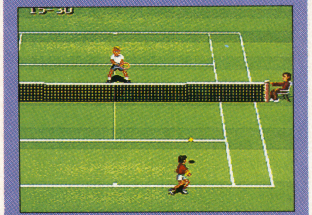
アクションの内容、マップ構成などにはなんら新しい要素があるわけではないのだが、システム的なアイデアひとつで、個性的なゲームに仕上がっている。しかし、３種類ものキャラクターをいちいち切り替え、いちいち移動させ……という内容が、鬱陶しく感じられてしまうのも事実。また、３人のうちのひとりがミスしてしまった時の処理が中途半端だったり、ひとりがあまり役に立たない面があるなど、全体としての練り込みは十分とはいえない。それでも、単純に遊ぶ上では無難な出来で、水準に達しているといっていいだろう。余談だが、世界観やキャラクターにそぐわない、ゴリゴリのテクノ・ハウス系ＢＧＭが笑わせてくれる。なんのつもりだろう。単なる趣味か？

6

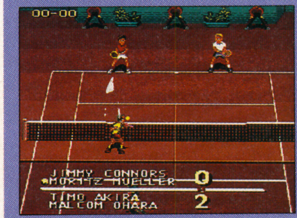
ジミー・コナーズのプロテニスツアー

ミサワエンターテイメント／10月29日発売／￥8900
■容量：４Ｍ■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：４Ｐ同時可

あらゆる球種を使い分けることのできる、非常にリアルでシリアスなテニスゲーム。ボタンを押してバックスイング、離してショット、という独自の操作で、打球の強弱も使い分けることができる。ツアーモードでは、プレイヤーがコナーズとなって全世界を転戦する。マルチタップでのダブルス４人プレイも可能。操作にはイージーモードあり。



↑見た目はごく普通のテニスゲームとなんら変わりないがゲーム性はかなり違う



↑ネットプレイでも、非常に細かい動きが可能。プレイの幅の広さは前代未聞

これもひとつの方向性か？

非常に難しいゲームである。タイミングの慣れとかいう問題ではなく、プレイの幅があまりに広いため、使いこなすのが至難の技になってしまっている。確かに、ここまでリアルなテニスゲームはかつてなかった。熟練すれば、奥はかなり深そうだ。しかし、私はその深さを理解するより先に挫折してしまった。そして大多数のユーザーも同様であろう、と確信できる。「どこまでリアルにできるか」という課題を追求したその執念は評価しよう。しかし、アクションゲームに求められるリアルさというのは、多分こういうものではない。手軽に、テニスのムードと高度な駆け引きを楽しめてしまうソフトが既に複数ある以上、私はあえてこのゲームで特訓する気にはなれない。

5

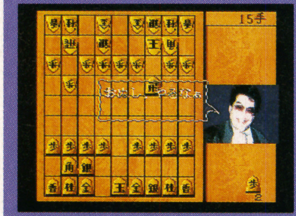
将棋・風林火山

ポニーキャニオン／10月29日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：テーブル■ROM
完成度：100%■バックアップ：バッテリー
■プレイ方法：1P専用

谷川名人はじめとするプロ棋士たちが実名(＋取り込み画像)で登場する将棋ソフト。対局、トーナメント、詰め将棋、次の一手などなど、ひと通りのモードが揃っている。特にトーナメントは、プロ棋士たちとの対戦の形を取り、気分を盛り上げてくれる。打ち方の個性もことさらに強調され、バリエーションを楽しめるよう工夫されている。



↑実写取り込みの御尊顔で登場されると、なんだか緊張してしまうのである



↑盤面はごくごくシンプル。その分、あちこちに演出が加えられているのだ

わかったよ。勝てねえよ

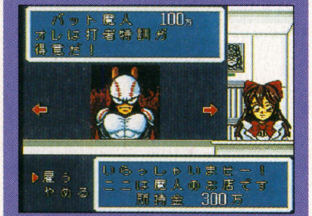
私には、将棋は一応打てる程度の実力しかないので、まずは見た目の印象から語っておくが、どうも盤面そのものが小さく、シンプル過ぎる。最近のＳＦＣの重厚な盤面を見慣れていると、どうも貧弱である。そのくせ、振り駒などどうでもいいところで凝ったデモを見せてくれちゃったりして、感心しない。取り込みのプロの画像ってのも、誰が喜ぶのか疑問である。……といったところは、まあ表面的な話。トーナメントは、いきなり最初の相手に振り飛車で来られてびっくりしたり、非情なまでの手抜きのなさにメゲたり、まあ、腕におぼえのある人にとってはやりがいのある内容なのではないか。谷川名人に勝つまでの道のりは遠い。強さがわからんので評価は遠慮する。

—

はた山ハッチのパロ野球ニュース・実名版

エポック社／10月29日発売／¥9800
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM
完成度：100%■バックアップ：バッテリー
■プレイ方法：2P同時可

プロ野球の実名球団、選手を採用しながら、選手の訓練、アイテムによる強化など、やや色モノ的要素をふんだんに盛り込んだ、アクション操作の野球ゲーム。独特の操作体系なので、慣れるまではやや戸惑う。ちなみにタイトルは、なぜか漫画家はた山ハッチのプロ野球ネタ４コママンガのタイトルから取られている。



↑アイテムを買って選手に与えたり魔人に特訓してもらったり。バラエティ豊か



↑バーコードバトラー対応(!!)。試してはいないが、無茶苦茶で面白そうだ

タイトルが不思議

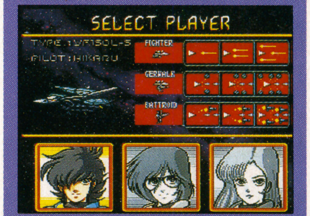
色モノ方面に走った野球ゲームは、ほとんど成功した試しがない。それでもあえて作っただけあって、遊べる仕上がりにはなっている。基本となる野球ゲームの部分が割としっかりしているからだろう。とはいっても、基本的にファミスタ踏襲型なのだが、細部のツメの甘さは蓄積のない悲しさ。こういうものは続けてナンボ。次があるなら結構だが、これっきりなら「なるほどね、フフン」で終わりである。ちなみに、色モノ部分はなかなか魅力的。魔人というキャラになじめるかどうかは問題だが、チームを強化していく楽しみがある。それにしてもタイトルはなんなのか。原作は知っているが、どこが原作なのか。はた山氏(既に改名したぞ、おい！)はどの程度関わっているのか。

5

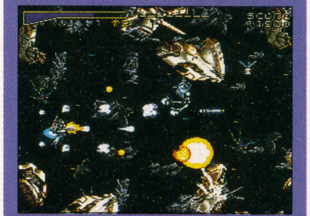
超時空要塞マクロス・スクランブルバルキリー

ザムス／10月発売予定／¥8800
■容量：8M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■バックアップ：なし
■プレイ方法：1P専用

同名の原作にキャラクターを求めた、横スクロール型シューティング。自機をタイプの異なる３種から選べる。それぞれ異なった３種類の武器を持ち、パワーアップアイテムを取ると、使用中の武器のみが１段階パワーアップ、ミスするとその武器がパワーダウンするというシステム。難易度は、やや高め。



↑原作から採用された、３人のキャラクター。それぞれ攻撃の持ち味が異なる



↑パワーアップのバランスが自分で調整できるのが魅力。なかなか戦略的だ

そこそこ出来がいいぞ

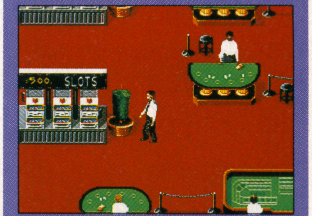
パワーアップのシステムはそれなりに個性的だが、全体としては当たり前すぎるくらい当たり前の横スクロール・シューティング。しかし、結構ちゃんと作ってあるのでそこそこ遊べる。難をいうなら、よくわからない演出が多すぎて邪魔だったり、背景と障害物の区別がつきにくかったりする点。また、序盤から自機が引き寄せられるタイプの攻撃が連発するのはちょっとつらい。こうして見ると欠点が多いようだが、細かいレベルでしか欠点が目立たない程度には基本がしっかりしているということである。個人的にはわざわざ買うほどのものとは思わないが、マクロスのファンというより、普通のシューティング好きの人は、試してみてもいいのではないかと思う。

6

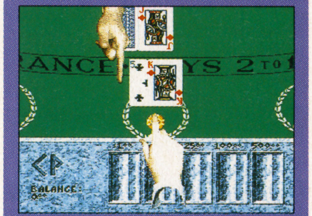
スーパーカジノ・シーザースパレス

ココナッツジャパン／10月下旬発売予定／¥8980
■容量：4M■ジャンル：テーブル■ROM
完成度：100%■バックアップ：パスワード
■プレイ方法：1P専用

カジノの中をうろついて、好きなコーナーを選んでは持ち金を賭けて遊ぶという、ギャンブルゲーム。スロットマシン、ルーレット、ブラックジャックなど、本物のカジノにある種目はおよそ揃っている。各ゲーム内のルール以外に定められたルールはなく、自由に遊ぶことができる。ある程度稼ぐと、よりスリルのあるＶＩＰルームに入れる。



↑こうしてカジノの中をうろつき、好きなコーナーを選ぶだけでいいのだ



↑賭け方もかなり本格的な、ブラックジャック。テーブルによって限度額が違う

とってもジミ〜なゲーム

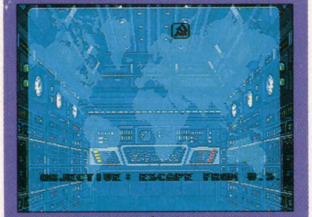
内容が内容だけに、ある程度の面白さは保証される。しかし、家庭用ゲームとしての工夫に欠けるため、これ１本に入れ込んで遊ぶ、というまでの魅力がない。例えば先月のカジノソフトなんかは、ある程度自由度を犠牲にしたかわりに、物語性や演出を加えていた。こちらは自由度が高いかわりに、楽しみが持続しにくいのだ。グラフィックも、大人向けを意識したためか愛想がないし、印象はいまひとつ。個人的に、ココナッツ・ジャパンに対しては、「本業」のパチンコゲームの方でこういう自由度の高いものを出してほしいと思っている。『パチ夫くん』もそれはそれでいいから、好きな時に好きな台で自由に遊べるやつを。どう考えてもそっちが先ではないか。

5

レッドオクトーバーを追え!

アルトロン/10月1日発売/¥8800
■容量:8M■ジャンル:シューティング■ROM完成度:100%■バックアップ:なし■プレイ方法:1P専用

水中という設定ならではのゆったりとした操作感覚が特徴的な、潜水艦シューティング。それぞれ限られた弾数の、真上、前方、前斜め上方、前斜め下方、4種類の魚雷を使って敵の潜水艦や戦艦、ヘリコプターなどを倒していく。ダメージがグラフで表示され、いっぱいになると撃沈、ゲームオーバー。原作との関わりはあまり強調されていない。


↑指令画面。マップが出るが、データ的な意味はない。単なるデモ画面である


↑真上以外の魚雷は慣性の影響を受けるので、なかなか狙い通りにはいかない

思い切りノスタルジック

なんて古くさいゲームなんだ!と思いながらも、その素朴さゆえ、淡々と遊べてしまうという、そんなゲーム。ひたすら敵がたくさん出てくる、という強引な難しさが、また懐かしい。潜水艦ゲームといえば、アーケード往年の名作、『ディープスキャン』が思い出されるが、あそこまで原始的ではないにせよ、遠からぬ世界である。妙に難易度が高いのが気になったものの、ほのぼのと楽しませてもらった。……別に褒めているわけではない。念のため。懐かしさを狙って、そういうコンセプトのものにカルトな追求を加えたゲームならいい。自己満足的であるにせよ、それはそれで面白いものになり得る。しかし。この単純さは、単に工夫と努力が足りないものと判断する。

4

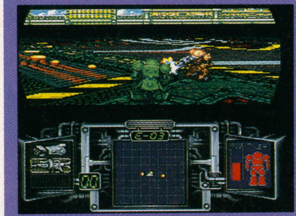
装甲騎兵ボトムズ・ザ・バトリングロード

タカラ/10月29日発売/¥9800
■容量:8M■ジャンル:アクション■ROM完成度:100%■バックアップ:なし■プレイ方法:2P対戦可

ロボットものアニメではカルト的な人気を持つ同名の作品を原作とした3D型アクション・シューティング。原作の戦争後結後、その兵器を用いて賭け試合がおこなわれるようになった、というオリジナル設定。3D視界で、限られたフィールドの中を走行し敵を狙い打つ。接近戦用のアームパンチ、メインの機銃、弾数制限のあるミサイルを使い分ける。



↑デモ画面のCGは、原作の原画家の手になるセル画を、直接取り込んでいる


↑戦闘シーン。敵の背後に回り込むのが必勝法。逆に、背後を取られたら負けだ

せめてファンくらいは……

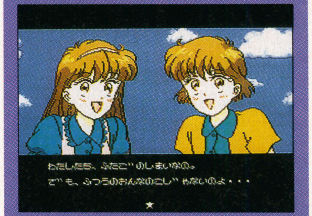
ゲーム内容は、『マリオカート』のVSモードのみを取り出したようなもの。決して遊べなくはないが、非常に単調である。幕間デモが原画家の描き下ろしだとか、そういうことを売りにされても困る。それも原作のムードを伝えるものなら救いがあるが、まったく関係のない(しかも割といい加減な)オリジナル設定では、原作のファンさえ楽しめそうにない。ロボットものに期待されるパーツ交換などのメカニックな要素も薄い。……要は、原作の魅力をちっとも活かしていないのである。無論、まったく関係なくても面白ければ問題はなかったのだが。「ボトムズ」は、ロボットもの版権ゲームのネタとしては、最後に残された手付かずの遺産だった。実にもったいないことである。

4

ミラクルガールズ

タカラ/10月22日発売/¥8800
■容量:8M■ジャンル:アクション■ROM完成度:100%■バックアップ:なし■プレイ方法:2P同時可

オリジナルキャラクターの女の子ふたりを主人公にした、横スクロール・アクション。敵を殺さず、一時的に動きを止めるだけの、低年令向け。ボス戦のかわりに、各面で異なったミニゲームが入っており、この部分だけを取り出して対戦プレイも楽しめる。ちょっとしたイベントやボーナスステージが随所に盛り込まれ、変化をつけている。


↑美少女モノの波が、ついにSFCに!?……というよりは、低年令の女の子向け


↑アクションは非常に当たり前のもの。しかし、その割には難しいかも……

かわいくてヨイのでは?

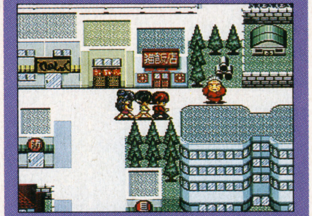
当たり前すぎて全然面白くないアクションゲームだが、キャラクターが当たり前の女の子で、舞台はメルヘンチック、ということで、当たり前のゲームではなくなっている。低年令向けとはいえ、ゲーム自体はきちんと作られており、とりたてていうほどの特徴もないかわりに、目立った欠点もない。ただ、設定とターゲットの割には難易度が高いのでは、という疑問も強く残った。キャラクターの喋りや仕草もなかなかかわいくできているので、美少女モノが好きなお兄さん方にも楽しめることであろう。私も、楽しくないこともなかったような。奇妙なスタンスのソフトではあるが、『スーチーパイ』のようなハンパな美少女モノにくらべれば遥かに好感が持てる。

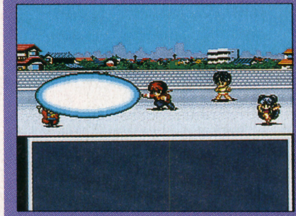
6

らんま1/2・朱猫団的秘宝

東宝・小学館プロダクション/10月22日発売/¥8800
■容量:10M■ジャンル:RPG■ROM完成度:100%■バックアップ:バッテリー■プレイ方法:1P専用

人気コミック「らんま1/2」を原作とするRPG。格闘アクションやアドベンチャー系では既に何本もゲーム化されているが、RPGは初めて。必殺技を魔法のかわりにするなど、原作をRPGにはめるための工夫が凝らされており、従来のものより原作に近い内容を実現している。謎の組織、朱猫団に、パンダの親父がさらわれる所から物語は始まる。


↑序盤は、らんま、あかね、シャンプーの3人パーティーで戦うことになる


↑せっかくの原作だが、キャラが大写しになる機会がほとんどないのは残念

やっぱりちょっと無理が

データだけ見て、まず「この原作をRPGなんぞにしてどうする」という疑問を感じた。が、始めてみると、ごく自然に原作の世界観と日常を描き出すイントロにちょっと感心する。しかし、本格的にゲームが始まると、「ああ、やっぱり……」。無理矢理なネーミングのありきたりなアイテムはビシバシ出てくるわ、いきなり町の中で地下ダンジョンが見つかっちゃうわ、必殺技は単なる魔法だわで、使い古されたRPGのパターンに違う名札を付けただけ、という本質がバレバレになってしまう。シナリオはどうせオリジナルなのだから、もっと思い切った工夫をしてくればいいのに、と思う。これなら、格闘ものらんまの方が遥かに気分がいい。全体に必然性が薄いのだ。

4

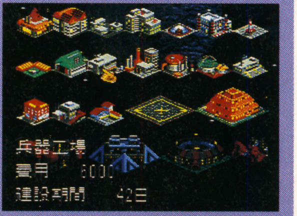
ユートピア

ＥＰＩＣソニー／10月29日発売予定／¥9500
■容量：４Ｍ■ジャンル：シミュレーション■ＲＯＭ完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１Ｐ専用（マウス対応）

宇宙の植民惑星を舞台に、『シム・シティー』ばりのシミュレーションが展開。加えて、異星人の来襲に備えて軍備・防衛力を増強、迎撃するという、コンストラクション＋戦闘のシミュレーションゲーム。コロニーの経済力を伸ばすための生産の概念、兵器の生産から始まる戦闘と、要は『シム・シティー』の進化したものだと思えばいいだろう。



↑冷たい音楽に乗せて、宇宙空間の無機的なイメージが展開する。妙に心地よい



↑グラフィックやデザインのセンスも独特なもの。完全にオリジナルの世界だ

面倒だが確かに面白い

見た目は『ポピュラス』に似ているが、中身は「進化した『シム・シティー』」というにふさわしい。おぼえるべきことが多く、複雑なゲーム内容だが、それなりにゲーム慣れしている人なら意外と簡単に入って行けるだろう。『シム・シティー』の最大の特徴であり、また欠点でもあるのが、明確な目的がないという点だが、このゲームは、そこに目的を加え、さらにデータを緻密にしたものである。戦闘はやや『ポピュラス』にも似ているが、攻撃方法やユニットの種類が多いので、むしろ戦術タイプに近い。要するにいろいろな楽しみのあるゲームなのである。確かに取っ付きにくいタイプではあるが、遊んでみる価値はある。音楽やグラフィックのセンスも大いに気に入った。

8

スーパー競争馬・風のシルフィード

キングレコード／10月８日発売／¥9300
■容量：８Ｍ■ジャンル：アクション■ＲＯＭ完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：４Ｐ同時可

大流行の競馬ゲームの中で、原作付きという点と、一風変わったシステムで他とは一線を画している。お決まりの買い付け、種付けなどのシミュレーションに加え、レースと調教では自分の持ち馬をプレイヤーが操作して勝利に導く。全体にわかりやすく作られており、競馬ゲームの入門用としても好適だ。アクション部分のみの対戦モードもあり。



↑原作のキャラクターを用いたシミュレーション部分。比較的シンプルな内容



↑レースと調教では、自らが鞭を振るう。現実的な範囲での「必殺技」もあるのだ

素人でも楽しめる競馬もの

競馬ゲームは珍しくもなくなってきたが、このゲームの場合、親しみやすさを求めた結果、他とはひと味違う魅力を持つに至っている。これは、単に原作付きだからというだけの理由ではないだろう。従来の競馬ゲームが完全にその道の人向けのマニアックなものであり、初心者には入って行けない世界だったのに対し、このゲームは、競馬が全然わからない素人でもすんなり入っていける明解さを持っている。『ファミリージョッキー』ばりのアクション部分も大きいが、全体がシンプルに整理されているのだ。私自身、繰り返し書いているように競馬にはまったく興味がないのだが、最近の競馬ゲームの中では唯一、レビュワーとしての義務感抜きで楽しむことができた。

7

クラシックロード

ビクターエンターテイメント／10月29日発売／¥9800
■容量：８Ｍ■ジャンル：シミュレーション■ＲＯＭ完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１Ｐ専用

一般的な競馬シミュレーション部分をかなりシンプルに省略し、その分、ギャンブルとしての競馬を楽しむ部分に比重が置かれた競馬ゲーム。マニアックな『ダビスタ』タイプとは対極をなすゲーム内容だが、その分気楽に楽しめるのが特徴だ。競馬の賭け方さえ知っていれば、初心者でも気軽に手を付けることができるだろう。



↑いきなりギャンブルから入ることもできる。こういうタイプは少なかった



↑レースのシーンは、全体の状況がわかりにくいのが欠点になっている

オーソドックスな競馬もの

いくら競馬ゲームが「出せば売れる」とはいっても、これだけ多く出てきてしまうと差別化が必要だろう。このゲームの場合は、よく知られたギャンブル部分をクローズアップし、シミュレーションを簡単にするという方向で変化をつけているようだ。今月は『風のシルフィード』という初心者向けの佳作があったのが、このゲームにとっては不幸だったのかも知れない。マニアにははもっと欲ばった内容を望むだろうし、初心者を引きつけておけるだけの魅力、とっつきやすさに欠けるのだ。ほとんどの競馬シミュレーションが、育成とともにギャンブルもできるようになっていることを考えれば、パソコン版ヒット作といえども、ＳＦＣ的アレンジが欲しい。

5

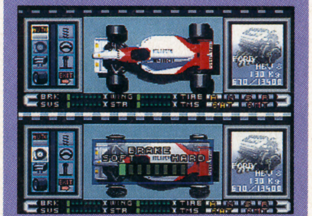
ファイナルストレッチ

ロジーク／11月発売予定／¥9800
■容量：12Ｍ■ジャンル：レース■ＲＯＭ完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：２Ｐ対戦可

上下２分割画面表示により、対戦プレイが可能なＦ－１ものレースゲーム。練習用のタイムアタックと、全16戦を戦い抜くＧＰモードがあるが、ＧＰモードの中にも、チーム自由選択のビギナーモードと、実力に応じたチームで出世していくエキスパートモードとがある。マシンセッティングも、エキスパートモードの方がより本格派。



↑１人プレイ時、上の画面にはフロント・ビューで自車が映し出される



↑マシンセッティングは、比較的シンプルな部類。グラフでわかりやすい

出来はいいが、個性なし

Ｆ－Ｉものゲームもいい加減出尽くし、ブームも過ぎ去ったかに思える今日この頃。わざわざＦ－Ｉものを出すからには、それなりの工夫ってやつを見せてほしい。ほんとに、ぜひ見せてくれ。上下２分割画面の対戦は、ヒューマンのやつがまずまずの出来だったし、それ以外の点でもいっさい個性なし。他のＦ－Ｉものとどこが違うの？　と聞かれたら、このゲームは何も答えられないのではないか。今時どういうつもりで出したのか、首を傾げたくなるような内容だ。ただし……といってはなんだが……レースゲーム自体の出来は決して悪くない。適度な難易度、適度な細かさ、快適なグリップ感。マニュアル操作もわかりやすい方。ま、初めてＦ－Ｉものを買うという人なら問題ない。

6

MD メガドライブ

まずまずの佳作はそろったが、決定打となるともう一歩か

確かに『ストIIダッシュプラス』よくできているけど、正直なところあまり食指が伸びない。他も悪くはないけど、強烈なインパクトはない。大突破口を欲す。

こだわりの点数評価

10 ……………一生モノの価値あり
9 ……面白くってサイコーだっ
8 …………実によくできている
7 ……一定の水準に達している
6 ……………この点で当たり前
5 ……何かが足りないのだが
4 …………商品になる一歩手前
3 ……これ、ホントに売るの?
2 ……………………………論外
1 ………不良品、商品にあらず

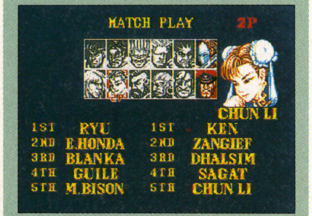


●成沢大輔　CB's Project代表。ゲームを愛するがゆえの辛口批評が持ち味。'65年9月29日生

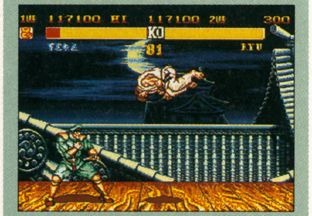
ストリートファイターIIダッシュプラス

カプコン/発売中/¥9800※
■容量:24M■ジャンル:アクション■ROM完成度:100%■コンティニュー:あり■プレイ方法:2P対戦可

もはや説明するまでもないだろうが、格闘ゲームのブームを築いた真打である。"プラス"の要素は業務用「ダッシュ」以上のキャラスピードに可変可能な「エキサイト」モードと、ストIIシリーズ初の団体戦モードも加わっている。また「エキサイト」モードでは、いくつかの新しい必殺技もつかえるようになっている。オリジナルの要素はもちろん健在。



↑これが団体戦モードだ。それぞれの5人のキャラを選択して勝敗を決める



↑6ボタンパッドは絶対必要。これがないと攻撃の幅が極端に狭くなる

遅きに逸した感はぬぐえないが

まず難点からあげることにする。
1. グラフィック
2. サウンド
3. 発売時期

スーパーファミコン版があらゆる面でほぼ完璧に移植されているのに対し、グラフィックやサウンドはやはり見劣りするのを否めない。また発売時期も種々の事情があったにせよ、適切とは言いがたいだろう。

ただ、逆に見れば上の3つの以外には弱点が見当たらないともいえる。ゲーム性の移植はほぼ完璧だし、メガドライブオリジナルのシステムも追加されており、独自性は打ち出されている。やはりメガドライブでの対戦格闘ツールとしては群を抜いている出来だ。

ぜひ6ボタンパッドを使用してプレイしたい。

8

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

セガ/発売中/¥8800
■メディア:CD-ROM■ジャンル:アクション■ROM完成度:100%■バックアップ:あり■プレイ方法:1P専用

いまやメガドライブの顔ともいうべき"音速"ソニックのメガCD版。これまで通りのハイスピードアクションだが、大容量CDロムということもあってグラフィックはもちろんのこと、サウンド面でもかなり強化されている。ゲームシステムには大きな変更点はないが、フィールドが現在、過去、未来へ行き来できるようになっている。



↑CD特有の読み込み時のイライラも少ないので、スピードに集中できるのだ



↑スプリングでジャンプ! 今回はもっと強烈な高速チューブなんてのもあるぞ

だんだんスピードが……

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のシリーズもメガドライブだけでついに3作めになる。すでにセガの看板キャラクターとなり、日本のみならず世界中で愛されるキャラクターとなった。だが、このCD版にいたっては疑問も浮上してきた。

なるほど見た目やフィーチャーに関しては従来のシリーズを継承しているが、どうにもスピード感が失われてきているような気がしてならないのだ。"ソニック"というキャラクターの最大の持ち味がスピードのはずであり、そのスピードは巧妙なマップメイキングにより、「ソニック自身がスピードアップした」かのごとき印象を与えたが、CDは「ムリヤリスピードアップ」させる構造なのだ。そこがどうにも引っ掛かる。

7

シャイニングフォース2

セガ/10月1日発売/¥8800
■容量:16M■ジャンル:RPG■ROM完成度:100%■バックアップ:バッテリー■プレイ方法:1P専用

間にゲームギア版の外伝2作をはさんで、2年ぶりに発表されたシリーズ第2弾。シミュレーション要素を取り入れたRPGのスタイルは、よりグレードアップした形で完全に継承している。より奥行きの深まった世界を背景に、遙かに見せ場の多くなった物語が進み、それとともに前作で馴染んだ世界があらわれる。まさにシリーズものらしい作品。



↑戦闘画面はすっきりし、スピードも速くなった。敵の思考も速い



↑ゲーム中の要所要所でデモが用意されている。デモの時間はけっこう長め

安心してプレイできる

前作からの変化は、すべて細かい点のみ。処理速度はかなりアップしているので、戦闘が小気味いい。難易度も、前作同様低く抑えられている。RPGのように経験値稼ぎが可能なシステムなので、戦法に悩んだりせずともクリアできる。難度が高くなりがちなジャンルだけに貴重だ。

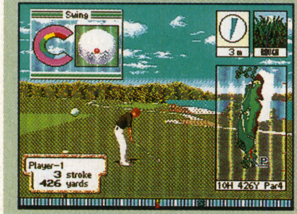
もっとも変化したのは物語性といえる。一応の完成を見たシステムは変えずに、とにかくストーリーに凝ってみたという言葉は嘘ではない。だが、シナリオに凝ったためにデモが長くなり、前作以上に決められたレールを歩かされている印象が強い。今回はまだ土台(システム)の良さに支えられているものの、すでに飽きも感じつつある。続編には正直一抹の不安を感じてしまう。(塩田信之)

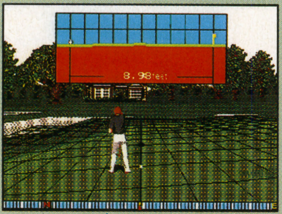
7

ペブルビーチの波濤

セガ／10月８日発売／¥8800
■容量：12M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：２P可

オリジナルはT&Eソフトが開発したパソコン用ゴルフゲーム。実在するアメリカのゴルフコースをシミュレートし、徹底した再現性がセールスポイントになっている。画面はオール３Dで、ネックになりがちな表示速度はまずまず速い。ゲームの種類はトーナメントのほか、スキンズマッチやマッチプレイなど多数用意されている。


↑ラフの状態も多様で、場所によってはボールが完全に隠れてしまうほど深い


↑グリーンでは距離と傾斜が表示される。かなり微妙な操作を要求されるのだ

思ったより速いのにびっくり

スーパーファミコン版では『遥かなるオーガスタ』がずいぶん前に発売され、この『ペブルビーチの波濤』も発売されているが、いずれも処理スピードがやや遅く、間延びした印象があった。しかしこのメガドライブ版は割と速く、特に苦になるようなことはない。そこがたいへんよろしい。テンポを狂わされるようなゴルフだと、どう遊んだって面白くないのだから。

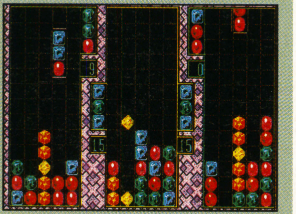
コース自体はペブルビーチの18ホールしかないが、きっちりシミュレートしてあるだけあって、遊びがいはあるし、第一難しい。何もかもが微妙で、相当やりこまないと遊びきれない。メガドライブでは久々の手ごたえあるゴルフゲームだといえるだろう。値段もまずまずだし。

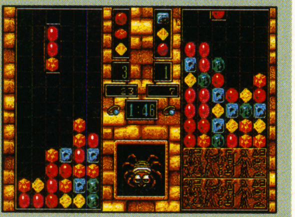
7

コラムスIII

セガ／10月15日発売／¥6800
■容量：４M■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：５P対戦可

セガオリジナルの落ちモノパズル『コラムス』の続編で、サブタイトルに「対決／コラムスワールド」とあるように対戦に主眼を置いた作りになっている。マルチタップを使えば同時に５人までのプレイが可能だ。各種のフィーチャー面で『コラムス』とは差別化が図られており、その意味で戦略性を強く持つようになった。その分ややこしくなった。


↑マルチタップを使えば多人数同時プレーも可能。２対１で勝負もできるのだ


↑ひとりプレーモードは「ぷよぷよ」のように、キャラクターとの対戦になる

『ぷよぷよ』を強く意識したか

こんな時期に『コラムス』の続編が出るのだから何かあるのだろうと思っていたけど、案の定『ぷよぷよ』に強く刺激されたものが出てきた。まあ予測通りだが、それにしてもここまで意識しなくてもいいんじゃないかと思わせる作りである。アイテムが追加されるわ、段（敵のブロックを１段上げる）ができるようになるわで、もりだくさんには違いないが、『コラムス』とは別のゲームになってしまったという印象が強い。

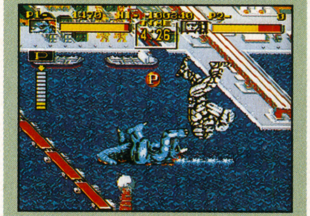
しかし『ぷよぷよ』があらかじめ対戦に主眼が置かれたゲームに対し、『コラムス』は１人プレイ前提で作られたゲームだよね。そのシステムをどんなに作り替えても、『ぷよぷよ』ほどすぐれた対戦にはなり得ないのだ。やはり限界が見えてしまう。

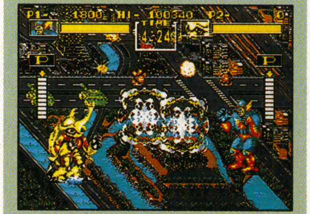
5

キング・オブ・ザ・モンスターズ

セガ／10月15日発売／¥8800（予価）
■容量：８M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：２P同時可

NEO・GEOから移植された格闘アクションの異色作。キャラクターはすべてモンスターで、舞台は日本の市街地や工場地帯だ。ウルトラマンなど往年の特撮ものに見られる"建物ぶっ壊しの快感"がひとつの味になっているといえる。技はバックドロップやブレーンバスターなど格闘アクションとしてはオーソドックスなスタイルである。


↑遊べるモンスターは４種類。それぞれ必殺技や投げ技が違うのである


↑正義の味方調雰囲気のアストロマン。しかし、平気でビルを叩き壊したりする

ＡＶ面さえもっとよければ

ＮＥＯ・ＧＥＯでの発売当時には話題になったゲームで、大味ながらモンスター（というより怪獣）がキャラクターの格闘は目新しかった。ただ、今メガドライブに移植したところで、やや古臭くなっているのは否めないところだ。同じようなシチュエーションのゲームはいくつか出ていることもあるし、もっとすぐれた格闘アクションだって多く存在する。見劣るのは致し方ない。

これでグラフィックやサウンドがやたらハデで、その分だけ爽快感が増しているならいいのだが、小さくまとまっており、特別なインパクトに欠ける。何かしら業務用を越えるような要素を入れてほしかった。

それなりに遊べるけどすぐに飽きてしまいそうなのがつらい。

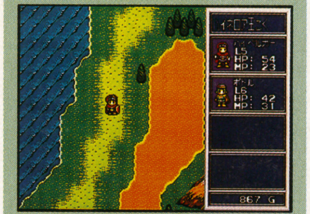
4

Vay～流星の鎧～

シムス／10月22日発売／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：１P専用

シムス初のオリジナルRPG。敵国に両親を殺され、婚約者をさらわれた王子を主人公にして物語が展開していく。システム面はオーソドックスな作りだが、戦闘シーンのアニメーションパターンは豊富。使う武器や魔法によって、キャラクターのアクションが変わるのだ。お約束通りイベントにはアニメシーンが多用されている。


↑戦闘シーンでは敵味方の動きに注目。オートで戦闘を行うこともできる


↑画面右上の部分に地名が表示されるので、迷子になることはなさそうだ

こりゃすごいぞ(苦笑)

何だかタイムスリップしたような気分である。この手のＲＰＧって、５年ぐらい前にずいぶん遊んだような気がするもんで……。おう、５年も前だったらまだ独身だったなあ。思わずしみじみしちゃうぜ。

というわけで、このゲームには超保守的なＲＰＧファンにはよいのではないかと思う。『ドラゴンクエスト』の呪縛というのか、"何も考えてない大甘ＲＰＧでいいや"と考える人にはうってつけだ。反対に"新しいゲームには少しでも新しい要素がなきゃダメ"と思う人は触っちゃいけません。

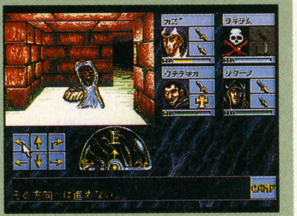
1993年、巷では64ビットのゲーム機がやいのやいの騒がれている中でこのゲームを遊ぶのは、逆にぜーたくなことなのかもしれんな。

2

アイ・オブ・ザ・ビホルダー

ポニーキャニオン／10月19日発売／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

アメリカのSSI社が制作した純然たるファンタジーRPG。4人パーティーを組み、3Dダンジョンを冒険していく。ゲームは「ダンジョンマスター」タイプのリアルタイム型で、敵に遭遇した場合などには素早い判断力が要求される。例えばモンスターが扉の向こうでうごめいていたり、曲がり角の先から突然飛び出すこともある。



↑モンスターは執拗に攻撃してくる。後ろへ下がっても追いかけてくるのだ



↑操作はアイコンによって行う。アイテム類はクリックすると拾えるのだ

パソコンそのままの移植

誤解を怖れずに言ってしまえば、この『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』とゲームアーツの『ゆみみみっくす』はたいへん共通点が多い。もちろんゲームの内容やシステムに関してではなく、ゲームとしての立脚点が近いという意味においてである。

いずれも「限られたユーザー層だけを対象」としているのだが、その絞りこみはそうとう範囲が狭い。特に『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』の場合、海外輸入モノパソコンゲームの忠実な移植であり、『ゆみみみっくす』以上の絞りこみが見られる。それはそれで面白ければよいのだが、どうも違和感はぬぐい切れない。

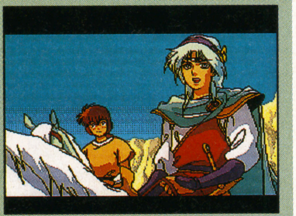
家庭用機とパソコンは違うのだから、しかるべきアレンジが必要なのではないか。『シムシティー』のように。

5

アルスラーン戦記

セガ／10月29日発売／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

アニメーションによる映画化もされている人気小説をゲーム化。ビジュアルシーンを挟みながら、与えられた勝利条件をクリアしていくシミュレーションゲームである。難易度は比較的低く設定されているので、同じシナリオで何度も苦労することはないはずだ。また操作コマンドもすっきりと5種類にまとめられており、非常にわかりやすくなっている。



↑ビジュアルシーンは劇場版のスタッフが手掛けただけに、かなりの出来栄えだ



↑操作コマンドは5種類のみ。ただしアルスラーンだけは直接操作ができない

シナリオ重視タイプ

原作ものということもあり、シナリオを最重要視した作り。RPG的な要素はほとんどない。アドベンチャーゲームの感覚に近いシミュレーションだ。

シミュレーションとはいっても、システムは非常にシンプル。これは恐らく原作のファンの大半を占めるであろう女性ファンに対する配慮だろう。初心者の抵抗は少ないが、シミュレーションゲームをやり込んだ者に取っては単純すぎて物足りない。

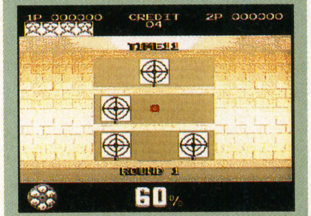
おもしろいのは、主人公のアルスラーンを自由に動かすことができない点。攻撃か防御かくらいの指示しか出せず、基本的に役立たず。王子の行動にはらはらしながら他のユニットで守ってやるのもおもしろいが、ストレスは溜まる。（塩田信之）

4

リーサルエンフォーサーズ

コナミ／10月29日発売／¥9800（銃同梱）
■メディア：CD-ROM■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

アーケード版から移植されたガンシューティングゲーム。ソフトには専用銃が同梱されており、これを画面内の敵に向かって撃ちまくるのだ。弾数補充の方法もアーケード版と同様に、画面の外に向けて引き金を引けばよい。またビジュアル面に関しても実写取りこみの画像はリアルで、タイヤを撃つとパンクすることなど、細かい部分まで演出がされている。



↑パッドで操作することもできる。その際には画面内に照準があらわれるのだ



↑車の後輪を撃ち抜いた。ほかにもパイプを撃ち抜くと煙が吹き出したりする

難度はちょっと高め

いちおうパッドでも遊べるのだが、よほど熟練しないと一瞬で照準を合わせることはむずかしい。もっとも、パッドのみでプレイした場合、敵の出現から射撃までのタイミングがちょっと長くなるよう設定されている。

肝心のガンだが、弾の当たり判定がアーケード版よりも小さい。ガンの形状が異なり照準が合わせにくいため、こちらも少々慣れが必要だ。ガンは軽く、家庭用の配慮から握りが小さくなっている。安っぽい感じは否めないが、長い時間構え続けても疲れないのは良。ステージをセレクトできないのは残念だが、アーケード版の雰囲気はなかなかよく出てる。ただし、当たり判定の小ささもあり、20型程度の画面の大きさがないとちょっと辛い。（塩田信之）

7

SFC乱入レビュー

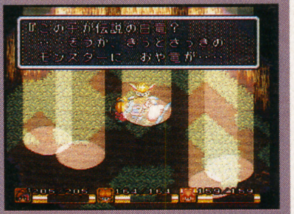
唐突だが、スペースがあまったので別機種のレビューを行わせていただく。なお、自費で買ったソフトを対象にすることをお断りしておこう。

聖剣伝説2

■スクウェア■発売中■¥9800



↑『ゼルダ』とは似て非なるもの。戦闘はまだまだ改善の余地が大いにある



↑口当たりのよいファンタジーだが、それが持ち味かと思うと複雑な気分になる

基本は"志"である

いろいろと言われているゲームだが、同タイプの習作であった『ロマンシング・サガ』と比べればはるかに完成されている。もっともNPCのアルゴリズムなど、まだまだ煮詰めていく要素は多いが、現状でも特に重大な問題はない。看板のFFシリーズには及ばないかもしれないが、アクションゲームの新機軸として、将来的な発展が見こめるシステムではあろう。素直に楽しめるのはさすがスクウェアの面白躍如といえよう。

ただし、しょっちゅうバグってしまうのは困る。ちゃんとバグフィクスしないまま発売するのはユーザーに対する責任感の欠如である。この点に関してはスクウェアに猛省を促したい。

それにしてもこのゲーム、攻略的なアプローチでは面白さが伝わらないのでは？ ゲーム誌のミスリードがちょっと不憫だ。

7.5

FC GB

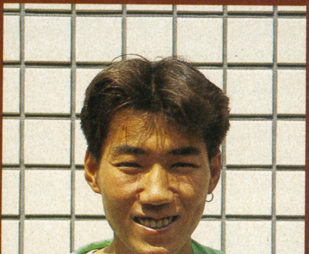
ファミコン
ゲームボーイ

おもちゃメーカーの資本力に脱帽。さてその中身は？

今月からFCとGBをまとめて担当することになりました、佐藤健政です。どうぞよろしく。今月はFC6本、GB3本の合計9本をレビューします。乞う御期待。

こだわりの点数評価

- 10 ····破産しても買いましょう
- 9 ·····並んでも買いましょう
- 8 ·······予約して買いましょう
- 7 ·········俺なら買っちゃうな
- 6 ·······惜しい！あともう一歩
- 5 ·········中古屋で買おうかな
- 4 ····ファンなら我慢できる!?
- 3 ····改良の余地ありすぎです
- 2 ····ユーザーをなめてます？
- 1 ·······おどりゃあブチ殺す!!

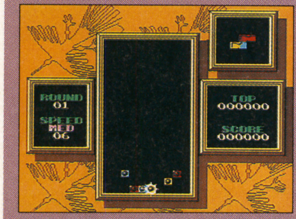


●佐藤健政　不況の最中、コストパフォーマンス重視で良質ソフトを推薦。'71年12月19日生

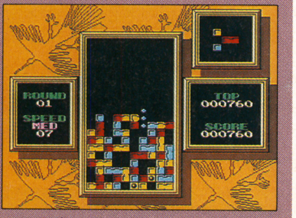
FC テトリスフラッシュ

任天堂／発売中／¥5900
■容量：2M■ジャンル：パズル■ROM完成度100%■バックアップ：コンティニュー■プレイ方法：2人対戦可

名作アクションパズルのバージョンアップ版。落下してくる3色のブロックを使い、全部で3つのフラッシュブロックを消していく。最初から配置されている固定ブロックの数によって、各ステージの難易度設定を決定。もちろんスピードやBGMの選択、2人同時対戦も可能になっている。今月の下旬にはゲームボーイ版も発売される予定。



↑光っているのがフラッシュブロック、丸いマーク入りは固定ブロックなの



↑移動ブロックの落下や消す法則は、もろ『ドクターマリオ』なんですね

元があの名作だけにねぇ

“フラッシュ”というタイトル名とはうらはらに、パッと見たときの地味な印象は拭えません。ゲーム画面での色遣いは、まさに『ドクターマリオ』。SFCのグラフィックに見慣れた人には、あまりの地味にグラフィックに驚くことでしょう。

システムは『テトリス』+『ドクターマリオ』。バイ菌をフラッシュブロックに置き換えてあると思って下さい。新鮮さはあまり感じられません。まぁ、マイナーチェンジと言ってしまえばそれまでですが……。

何にせよ遊べるゲームであれば許せちゃいます。その点では、難無く合格点を突破しています。対戦プレイでの熱中度はイイ線いってます。オリジナル性は低いですが、落ち物系を所持してない人は買い。

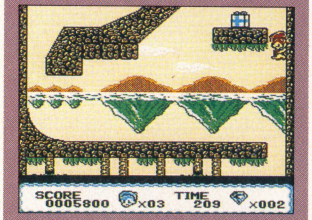
7

FC アルマジロII

アイ・ジー・エス／11月発売予定／¥6900
■容量：3M／■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：コンティニュー■プレイ方法：2P可

主人公の少年を操り、地底の世界を探検するアクションゲーム。一定数のステージをクリアすると、そのエリアの最終目的である城ステージにトライできる。道中にちょっとした楽しいイベントシーンもあるぞ。

2Pではステージクリアごとに交互にプレイするしくみ。周辺機器の“バトルボックス”を接続すれば、セーブ、ロードが可能。



↑転がるだけじゃなく、壁をよじのぼることもできる。アクション性は高いぞ



↑イベントシーンに出てくるキャラクターは、へんてこりんなヤツばかり

爽快感がいまいち

うん、いいねコレ、これも前作をプレイしていないんで設定がよくわからないんです。ただ世界観を理解できなくても、結構楽しめちゃいます。

ゲーム性については『ソニック』と『マリオ』を足して2で割ったようなもの。主人公が体当たりして敵を玉砕する、この辺に勇気を感じることができます。変身したらアルマジロという点は理解出来ませんが…。

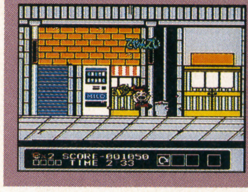
操作性も悪くないです。悪くないですけど、特別に良くもありません。上記の2大タイトルではスピード感に裏打ちされた爽快感がありましたが、これにはそれがありません。例えば、ダルマ状態での発進が遅い、ビュンビュン走れるほどのステージ構成になっていないなど。スピード感が気持ちよく堪能できない。惜しいな。

6

FC 大工の源さん2 赤毛のダンの逆襲

アイレム／10月22日発売／¥6800
■容量：2M■ジャンル：アクショク■ROM完成度：100%■バックアップ：コンティニュー■プレイ方法：1P専用

同名シリーズ第2弾。赤毛のダンにさらわれたカンナちゃんを救うため、おなじみの源さんが立ちあがる。フリーコンティニュー機能付き。



↑最初のステージから死にまくることうけあい

前作と比べて目新しさが感じられない、そんな印象を受けました。どこにでもあるような横スクロールアクションたね。操作性は良いし、敵を木づちで吹っ飛ばすのも気持ちいい。惜しむらくは他のキャラゲーとの違いの無さ。あと難易度がちょっと高めなのも気になるね。“いくぜっ！”“てやんでい”などのかけ声は、勢いあってたいへんよろしいけど。

5

FC 時空の翼

ジー・アミューズメンツ／11月12日発売／¥6500
■容量：3M■ジャンル：格闘アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

様々なキャラを操って楽しむ対戦格闘アクション。プレイヤーは11人の中からマイキャラを選択できる。RPG形式のストーリーモード付き。



↑闘いはワンパターンになりがち。改良を求む

技数の少なさと地味な必殺技を補って余りある、スピーディーかつシャープな動き。とくにピューンと飛ぶ感じのジャンプが良い。『ストII』人気にあやかった派手な演出のみの三流格闘ソフトとは違う、間合い重視の闘いが楽しめます。ストーリーモードもサクサク進んでGood。

写しにくいパスワードのマーク、敵の強さのバランスに多少不満アリ。

7

おわび：先月号のTVゲームブロードウェイ・GBでバンダイの『カルトジャンプ』の点数が差し替わっていました。関係者ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くおわび申し上げます。

FC ろくでなしブルース

バンダイ／10月下旬発売／¥7800
■容量：4M■ジャンル：アドベンチャーRPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

原作そのままのストーリーと、凝った演出のケンカが売りのRPG。プレイヤーは太尊、小兵二、千秋、中島の4人から主人公を選べるぞ。



←あらかじめ4つの戦法が設定されているよ

最大の売りであるコマ割り調の戦闘シーンは、迫力があってよろしい。ただ戦法や各技の効力は、もっと見た目に判るぐらい差別化したほうがよいのでは。なんだかどう闘っても同じ感じで、違いがわかりにくいよ。

行動のセコサもイヤ。落ちている空きカンや古雑誌を拾い、それを売ってお金にする。他に違う稼ぎかたは無いの？ ギャグも全体的に下品。

—

FC 幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会

バンダイ／10月下旬発売／¥2800
■容量：2M■ジャンル：格闘アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

データック専用カセット。同名人気漫画の格闘アクションゲーム。付属の40枚のカードを使って遊ぶ以外に、一般商品のバーコードも使える。



←カードにはキャラとアイテムの2種類がある

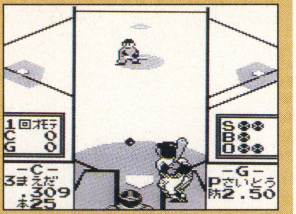
PC版のタイトルと戦闘システムを比べると、データック版のほうが原作のイメージに近い。やっぱりストーリーが格闘モンだからね。システムの選択は正解でしょう。戦闘シーンの迫力、操作性などについては、作り手のソフトにかける情熱が感じられない。ただ価格の点やカード使用の遊び方は○。データックの今後がかかっているぞ。もっとガンバレ!!

—

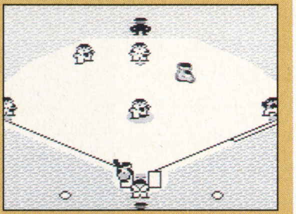
GB ファミスタ3

ナムコ／10月29日発売／¥4900※
■容量：2M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

GB版シリーズ第3弾。4つのモードや14の実名球団、さらにはイニングの数まで選択可能。前作に比べ、さらにバリエーション豊かな内容になっている。ホームラン場面でのロケットマン登場や試合結果をニュースで伝えるなど、演出面も凝った作り。また、同社から別売の周辺機器バーコードボーイを接続することで、自分だけのオリジナル選手が使える。



↑ハードの性質上仕方ないが、ピッチャーが投げるボールの軌道がわかりにくい



↑FC版初期のモノと比べて、COM側の攻撃がいやらしく感じるのだが…

なんかゴテゴテした感じ

やっぱ『ファミスタ』シリーズは、初期版のようなシンプルな作りでなきゃイヤ。操作性が良くてとっつきやすく、バリバリに熱中できる。野球ゲームはそれで十分だ。データも必要最小限のもの以外は無し。要は相手が友達だろうがCOMだろうが、プレー中に熱くなれればそれで良かったのだ。

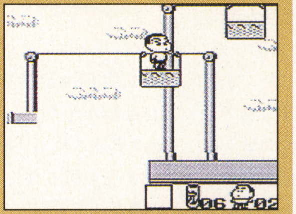
バーコードボーイ対応により、さらにシステムが複雑化した『3』。対象を同シリーズのファンのみに絞った感じがする。新規のファンだと、システムをすんなりとは理解しにくいかも。覚えれば楽しく遊べるけど、新システムの蛇足的な追加はどうかと思う。ややこしくなく昔みたいにシンプルなのを望む。名作なんだから、そんなに付足す必要はないでしょ。

7

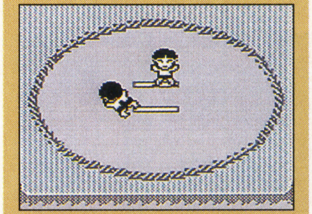
GB クレヨンしんちゃん2 "オラとわんぱくごっこだゾ"

パナレックス・バンダイ／10月下旬／¥3500※
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：コンティニュー■プレイ方法：1P専用

好評だった前作に引き続いての第2弾。人気キャラクターのしんちゃんを操作して、5つのステージと4つのミニゲームを楽しむのだ。道中「アクション仮面変身セット」なるものを取れば、アクション仮面になることができる。また、善い行動をするともらえる「よい子スタンプ」の数によりエンディングが変る、マルチエンディングシステムを採用。



↑ステージ1は遊園地。ゴンドラやジェットコースターに乗って移動することができる



↑単純なミニゲーム。シンプルなゆえ熱中できるのだが、アキてしまうのもはやい

操作は簡単なんだけど

僕個人、原作やアニメを見ておらず、設定がまったくわからない。誰が友達なのかなんて知らないから、味方だと思って敵キャラに突っ込むことしばしば。「アクション仮面」「ぶりぶりざえもんのぼうけん」なんじゃそりゃ？ まぁ多少、ほとんどの人は知ってるんだろうからイイけどね。

アクションということで肝心の動きはというと、シンプルな操作性とからんでなかなかヨイ。ただ若干、爽快感に欠けるな、とは思うぞ。敵がいきなり出現するのもイジワルな感じ。ターゲットをお子様に絞ったとは思えないほど、シビアな当たり判定だ。あとミニゲームっていうのは、本当におまけ程度の内容ね。

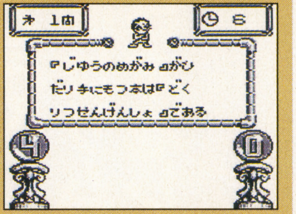
ファンなら楽しめるかもしないけど、そうじゃない人はちとつらいぞ。

—

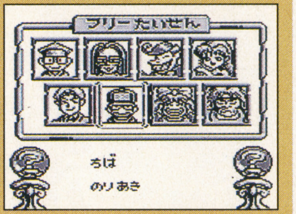
GB アメリカ横断ウルトラクイズ PART 4

トミー／10月29日／¥3980※
■容量：2M■ジャンル：クイズ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

以前、日本テレビで放映していた同名番組のゲーム化第4弾。珍問難問のクイズをクリアしてニューヨークを目指す『ウルトラクイズ本選』と、早押しクイズで戦い抜く『フリー対戦』の2モードがある。またプレイヤーの実力に合わせて難易度が選択できる、オプションモードも付いている。なお『本戦』は10ステージもあり、各面ごとに答え方が違う。



↑出題されるクイズは、どれもレベルが高いものばかり。ハンパじゃないぞ



↑『フリー対戦』では8人の中から相手を選ぶ。ところで誰こいつ？ 笑えるぞ

物知りなだけではダメ

本来、この手のゲームはクイズの答えさえ知っていれば、簡単にクリアできてもよいハズである。なのにこのゲームにはそれが通用しない。例えば、○クイズで正解の答えにマイキャラを動かそうとする。すると敵が出てきて、不正解の答えの方向に導こうとするのである。けしからん！ けしからんけど、万が一、ゲームに出てくる問いと答えを全て暗記してしまったらどうなるか。つまらんだろうな、このタイプのゲームは。そこで知恵や暗記力だけでは勝てない配慮がされているのであろう。ジャンケンなどの運勝負があるのもそのためだね。

個人的には早押しでテンポよく遊べる『フリー対戦』に燃えた。相手が何答えたかわからないのが少し残念。

6

NEO GEO
ネオジオ

9カ月ぶりの御無沙汰。今回はサムライまでの計5本をレビュー！

『ワールドヒーローズ』や『サムライ・スピリッツ』など、このところ対戦型ACGのヒット作が続くネオ・ジオ。逆に、もっと冒険的な作品も欲しい気もするなぁ。

こだわりの点数評価

- 10………本体とセットで買い
- 9………ゲーム史に残る名作
- 8………文句なし。俺は買う
- 7………充分楽しく遊べる
- 6………なにかが足りない
- 5………ゲーセンで試せば充分
- 4………作りの荒さが目立つ
- 3………なんとか遊べるか？
- 2………ゲーム史に残る駄作
- 1………珍品



●依田智雄　本誌編集部員。ACG、STGが得意。趣味は格闘技観戦。　71年3月30日生

NEO・GEOにヒット作が集中!!

対戦アクションに良作多し

発売から三年が経つNEO・GEO。発売当初は家庭用ハードとしては値段も高く、とても一般のゲームユーザーには手の届かないハードだった。しかし、昨年の年末以降、本体の売れ行きが急速に伸びてきている。これは、ハードの普及を促進するための、質の高いソフトの供給が立て続けに行われたためと思われる。

〝100メガショックシリーズ〟と題された、家庭用としては桁外れの大容量ROMカセット作品群がそれだ。『龍虎の拳』から、近々発売される『餓狼伝説スペシャル』まで合計6作。100メガを越える大容量を使用することで、それまでの家庭用ゲームハードでは不可能であった大胆な画像表現や迫力のボイス表現などを可能とした。ただし、アーケードでの作品が家庭でもそのまま遊べるというのが、NEO・GEOのコンセプトであるため、それら100メガショックシリーズすべてが、アーケードでのインカムを考えてのことか、時流にのった格闘アクションとなっている。確かにどれも質が高く楽しめるのだが、同ジャンルのタイトルが集中してしまい、同じハードの中でタイトル同士が潰しあいをしかねない状況だ。もちろん100メガショックシリーズ以外ではスポーツ物なども発売されているのだが、その数は以前と比べて少なくなってき↗

↗ている。格闘アクションファンには嬉しいのだが、ハードのさらなる発展を考えると様々なジャンルの作品が欲しいのも事実だ。



←『餓狼伝説2』では、登場するキャラクターに人気が集中



←『サムライ』の人気の高さは、小売店に行列ができたほど



←100メガショック第1弾『龍虎の拳』。ズーム処理が大迫力



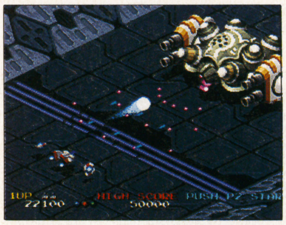
→↓最新作『餓狼伝説スペシャル』。人気の高い『2』をベースにアレンジ。プレイヤーキャラも『1』からのものを加え、合計15人となった。ある意味でNEO・GEO格闘アクションの集大成的な作品だ

気になる今後の展開は？

さて、気になるのは今後のラインナップ。10月上旬の段階でタイトルが発表されているのは、SNKの人気格闘アクションの集大成とも言える『餓狼伝説スペシャル』、NEO・GEOのサードパーティとしては新規参入のデータイーストによる横スクロールアクション『ミラクルアドベンチャー』、そしてビスコによる一画面固定型アクションの『バンバンバスターズ』。他にもモノリス、ADKなどでは現在、新作を鋭意制作中とのこと。このように格闘アクションという一本の流れの他にも、SNKやサードパーティが新たな可能性を秘めた新作を随時発表できるような体制をしっかりと作って行けば、NEO・GEOの将来は明るい。ゲームユーザーの心を掴みかけた今が、NEO・GEOにとって最も重要な時期なのだ。



↑データイーストの『ミラクルアドベンチャー』



←やはり気になるのは、今後のサードパーティーの動きだ

ショック!!『サムライスピリッツ』が買えない!?

100メガショック第5弾として発売された、対戦型剣劇アクション『サムライスピリッツ』。業務用として登場するなり、その人気は急上昇。その加熱ぶりに、制作スタッフも驚いたとか。そして、8月11日。家庭用として発売されるや否や、たちまち完売。もっとも、この日の出荷本数は、少なく、すぐさま第二期、第三期の出荷が組まれた。しかし、再出荷分も入荷するなり完売。中には行列のできた小売店もできたほどだ。ユーザーの中にはまだ入手できないという人もいるのでは？

そこでSNKに今後の出荷予定を訪ねたところ、10月現在、残念ながら再出荷の具体的な予定はないとのこと。もちろん再販の可能性が全く無いわけではない。どうしても欲しいというユーザー諸君、SNK宛に再販希望のハガキをバンバン出そう！

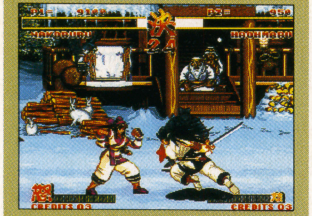


←現在、入手が困難な『サムライ』。是非、再販を!!

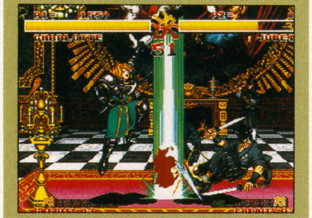
サムライ・スピリッツ

SNK／発売中／¥28000
■容量：118M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：メモリーカード■プレイ方法：2P対戦可

対戦型の剣技アクション。ゲームスタイルは、今ではオーソドックスとなったタイプをとっているが、各キャラクターに剣を持たせることにより、全く違った面白さを作り出している。キャラクターもアイヌの少女戦士からアメリカン忍者まで、バラエティーに富んでいて、楽しい。画面処理にはズームイン・アウトを効果的に使用している。



↑とにかく画面上のキャラの生き生きしていること。他の作品とは何かが違う



↑ステージごとのBGMも、純和風のものからオーケストラまである

雰囲気作りがうまい！

『サムライ・スピリッツ』が他の対戦型ACGと大きく違うところは、それぞれのキャラが武器（刀）を持っているところ。しかもただ単に刀を持っているというのではなく、各キャラによりそれぞれの武器にリーチや攻撃力の差をつけることによって、他の作品とは違った個性付けを持たせている。対戦型格闘ACGに慣れてしまっていると、初めは武器の当り判定がわかりにくいかもしれないけれど、わかるようになると、他では味わえない楽しみがある。

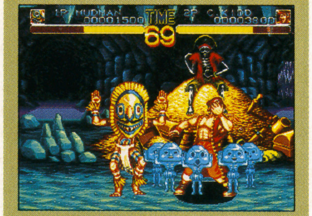
また、雰囲気作りがうまい。他の作品が〝ラウンド1〟というのに対して〝1本目〟だもんな。キャラの技数の違いも、使い慣れてしまうとそれほど気にならないし。出荷本数が少なめなので、見つけたら、即買うべし。

8.5

ワールドヒーローズ2

ADK／発売中／¥28000
■容量：146M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：メモリーカード■プレイ方法：2P対戦可

人気の高かった同社の対戦型格闘アクションの続編。前作からの大きな変更点は、ゲームスピードが速くなったこと、プレイヤーキャラが前作の8人に6人を加えた計14人となったことなど。投げ返しや、飛び道具による攻撃の跳ね返しなど、それまでの格闘アクションで問題とされていたハメ技防止策などが盛り込まれた意欲作。



↑『ワーヒー2』といえば、やっぱりマッドマンでしょ。精霊が踊る踊る



↑新システム、飛び道具の跳ね返し。攻撃がヒットする直前に防御だ！

さらに深い対戦プレイ

前作の完成度も高かったけれど、この『2』はさらにその上を行く完成度の高さ。6人の新キャラも個性的。特にマッドマンなんてADKならではでしょ。『1』から引続き登場のキャラも新技や、前作からあった技にも変更が加わっている。

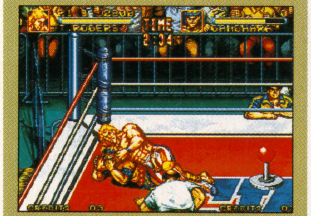
もちろん『ワーヒー2』は、『1』にキャラや技を追加しただけの作品ではない。特にこの作品を面白くさせているのは、飛び道具や投げ技の返し技の存在。これまでの対戦型ACGでは飛び道具に対して避けるか防御するかしかなかったけど、その作品では跳ね返すことができる。投げも、投げられた瞬間にタイミングを計って投げ返すことができる。これによって対戦プレイがさらに深くなった。ただCPUはむっちゃ強いけど。

8

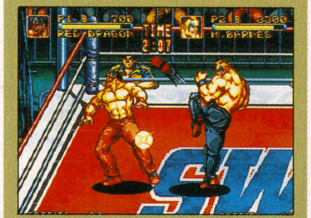
ファイヤースープレックス

SNK／発売中／¥28000
■容量：106M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：メモリーカード■プレイ方法：2P対戦可

ネオ・ジオ初のプロレスアクション。ボタンとレバーの組合せで、殴る、蹴る、投げる、極めるといった数多いアクションが用意されている。プレイヤーキャラは10人。
ゲームの目的は、選択したキャラクターでS.W.Fの世界無差別級王座統一戦に参加し、見事王座にたどり着くこと。大きなキャラが画面狭しと暴れまくる。



↑テリーのグランド技S.T.F。プロレスマニアにはたまらないね



↑レバー＋Aボタン連打で、各キャラ特有の技を繰り出せる

プロレスゲームの難しさ

プロレスを題材としたアクションゲームは、大きく分けて連打系のものと、タイミング系のものに分けられる。この『ファイヤー・スープレックス』は組み合った時にボタンを連打しパワーをため、〝技をかけろ〟の表示が出た時にタイミングよくボタンを押す、というもの。単発の試合ならば、連打を使ったシステムも面白いとは思うんだけれど、勝ち抜き戦の場合にずーっと連打しなければならないというのは辛い。だいたい1クレジットで、3、4試合目まで進むのが体力の限界。それ以上続けると腕が壊れる。CPUも強いしね。キャラクターのグラフィックやスピード感ある動きは、他のプロレスアクションに比べて、群を抜いているだけにシステム面だけ少し残念。

7

得点王

SNK／発売中／¥23000
■容量：54M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：メモリーカード■プレイ方法：2P対戦可

今ブームとなっているサッカーを題材とした作品。世界12か国の代表チームを使って世界一を目指す。イレブンの動きの細かさに注目！



↑エースの使い方が、試合の勝敗を左右する

最近、発売される本数的に少し寂しくなったが、相変わらずネオ・ジオのスポーツゲームはデキがいい。この『得点王』も例に漏れることなくうまくまとまっている。キャラクターの動きもリフティングから、タックル、スライディングなど細かく描かれている。ボタンを押す長さによってシュートの使い分けも可能。1Pよりも2Pで遊んで欲しい作品。

8

戦国伝承2

SNK／発売中／¥25000
■容量：74M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：メモリーカード■プレイ方法：2P同時可

同名作品の続編。といってもストーリー的なつながりはない。ゲームは横スクロール型の剣劇アクション。前作に比べて、遊び安くなった。



↑近寄る敵キャラを一刀両断。鍔競り合いもある

基本的に前作と同じく、様々な時空を行ったり来たりしながら、行く手を阻む敵を剣で叩き斬るアクションゲーム。操作性や、アクションなどが改善された、というのは好感を持てるんだけれど、ゲームが単調に感じてしまう。あまり変身も意味がないような気がするし。刀を持っていても、鍔競り合いとかなかなか起きないし。なんだかもったいない。

6

PC ピーシーエンジン

真・女神がついに発売 ドラキュラもあって 今月は豊作――かな?

ファミコンからPCエンジンの担当となりました。よろしく。『真・女神転生』『ドラキュラ』の2大ビッグタイトルが発売！ この2作だけで今月は満足してしまう。

こだわりの点数評価

- 10 …絶対に購入する価値あり
- 9 …定価で購入して損はなし
- 8 …誰でも楽しく遊べる作品
- 7 …あと一歩のツメがほしい
- 6 …興味があるならばどうぞ
- 5 …無難に作られているが…
- 4 …基本はしっかりしている
- 3 ………購入する価値はなし
- 2 ……見るべきところはない
- 1 ………とても遊べない作品

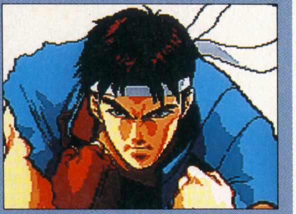


●佐久間亮介 特にACGには秀でた目を持つ。趣味はリングスの観戦。'72年5月10日生

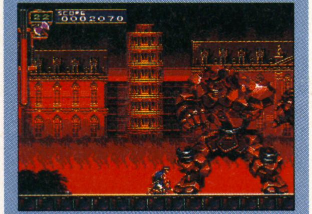
悪魔城ドラキュラX 〜血の輪廻〜

コナミ／10月29日発売／¥7800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

ファミコン、SFCにおいて展開されてきた人気シリーズ、初のPCエンジン版。移植ではなく、内容は完全にオリジナルのものになっている。永い眠りより目覚めた吸血鬼・ドラキュラを討伐するために、プレイヤーは広大なドラキュラ城を探索する。新たに女性キャラが主人公に加わり、プレイヤーは2人のうち、どちらかを操り、戦いを繰り広げる。



↑新たに女性が加わり、主人公は2人に。どちらを使用するかはプレイヤー次第だ



↑数々のトラップも、凝った作りとなった。こういった細かな演出が強化された

強化された演出に震えろ

任天堂ハードを舞台として展開されてきた『悪魔城ドラキュラ』が、いよいよPCエンジンにて発売される。CD-ROMという媒体を使用することで、BGMは生音を使い、ビジュアルの美しいゲームに仕上がっている。一連のシリーズの中では、間違いなく頂点に位置する一作だ。

また、ドラマ性を高める演出を随所に挿入しており、結果として、これまでのシリーズ作品とは毛色の違うものとなった。FCで第1作目をプレイした人々が待ちこがれていた『ドラキュラ』が、このPC版だと言い切る。月夜を背景に咆吼をあげる人狼は、圧巻である。

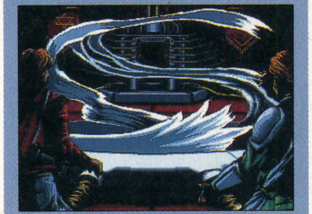
シリーズの例に漏れず、本作も難易度は高い。その点が悔やまれる。万人向けの難度のほうが、よいのでは。

8

真・女神転生

アトラス／10月発売予定／価格未定
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

スーパーファミコンからの移植。単なる移植ではなく、ビジュアルシーンの追加。オリジナルのキャラクターなどの追加で、よりイベントシーンに厚みを出している。基本となるゲームシステムは、忠実に移植されており、SFC版をプレイした人にも、違和感なく遊べる。追加されたビジュアルシーンは、さらなるイメージをかき立ててくれる。



↑SFC版とゲームシステムの点で、違いはない。悪魔合体だってあるのだ！



↑PC版の特徴はゲーム中の要所に一枚絵が加えられたこと。迫力の画面だ

ファン必見となれるか！

実際に遊べるサンプル版が、ついに編集部にやってきた。が、まだまだ調整中の段階。プレイしてみても、いくつかの要素が欠けているのがわかるため、今回も点数評価は、控えさせていただく。この段階で評価するのは、フェアではない。ご了承を。

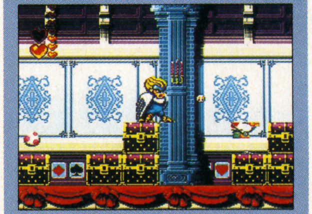
そこで、実際にプレイした感想を少し書いておこう。ゲーム・システムに大きな違いはない。むしろPC版の最大の特徴は、ビジュアルシーンとオリジナルキャラクターの追加で前者は物語の要となるイベントに一枚絵を挿入し、よりイメージが伝わりやすくなった。後者はそれに絡むイベントが新たに加えられている。どちらも物語にSFC版以上の厚みを持たせる目的によるもの。ファン必見となりそうだ。

—

PCココロン

シュールドウェーブ／10月末発売／¥7800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

ファミコンで発売された『ココロン』の移植。PCエンジンの性能を活かし、グラフィックとBGMが大幅に強化された。複数のパーツから頭・胴・武器を任意に選択し、操るキャラを作成できる。選択したパーツにより、キャラクターの特徴が変化するため、ベストな組み合わせを探し出すのがポイント。『ロックマン』タイプのアクション・ゲーム。



↑キャラクタは大きく美しくなったが、そのため画面が狭く感じられるのだ



↑数十種類のパーツの中から、3種を選び、キャラクターを想像する。美しいぞ

サイズの変更が弊害に

ファミコンからの移植である。当然、ハード性能の高いPCエンジンへの移植なので、グラフィックやBGMは、パワーアップが施されている。キャラクターのサイズもファミコン版よりも大きなものとなった。

が、ここがポイントである。キャラクターのサイズが大きくなったのはいいのだが、そのために弊害が生じたのである。キャラが大きくなったために、一画面内に表示される情報量が少なくなったのだ。そのため、前方のフィールドの見とおしがつかず、ややイライラさせられる。ファミコン版のサイズが、ベストだったように思うのだが…。

CD-ROMの読み込み速度も速いとは言いがたい。もうちょっと、改善の余地があるのではないか。

6

マジクール

NECホームエレクトロニクス／10月29日発売／¥6800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：アクションRPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

見習い魔法使いの少年と少女が主人公のアクションAVG。異世界から自分たちの村を目指す冒険の旅を、プレイヤーは体験する。少年と少女どちらかをプレイヤーは操り、もう片方はコンピュータが操作を担当。異なる魔法を持つ2人をうまく使いわけ、数々の謎を解きあかす。様々なアイテムを入手することで、増加する魔法は、80種以上。



↑見た目はRPGのようだが、アクションAVGという別ジャンルの作品なのだ



↑戦闘による経験値稼ぎは必要なし。どんどんフラグを立てて、物語を楽しもう。

ひさびさにAVGが登場

こういったアクションAVGは、個人的には好きである。が、人に勧められるかどうかは別問題。RPGのような経験値稼ぎの必要がないので、物語を楽しみたいユーザーにとっては、こういったジャンルの作品は喜ばれるであろう。逆に、ＲＰＧを愛している人には物足りなさを感じさせる内容である。

リアルタイムで展開される、アクションゲームのような戦闘シーンもあるのだが、これは物語の上で設定されているものであり、ＲＰＧのような意味を持つものではない。この辺りが、好みの分かれるところだ。

2頭身のキャラクターが、イベントに合わせて、様々な動きをするのは、見ていて面白い。全体として丁寧に作られているのがわかる作品だ。

6.5

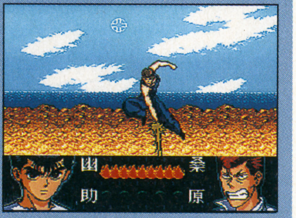
幽☆遊☆白書 闇勝負!!暗黒武術会

バンプレスト／発売中／¥8800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：STG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

アニメも放映されている、週刊少年ジャンプ連載の同名マンガからのゲーム化。幽助、蔵馬、飛影といった原作にも登場する5人の主人公キャラより、操作するキャラの選択が可能となっている。画面に表示される相手キャラにうまくカーソルを合わせて攻撃し、体力ゲージをゼロにすれば、勝利となる。原作にも登場した暗黒武術会が舞台。



↑5人のキャラクターから、プレイヤーをセレクト。それぞれ異なる特徴を持つ



↑ガン・シューティングである。照準を合わせて、相手キャラを攻撃していこう

ガンSTGを採用！

マンガやアニメでお馴染みの『幽遊白書』が、ゲームとなって登場。1体1の対戦という要素だが、格闘ゲームではない。ゲームセンター等に置かれている、ガン・シューティングをゲームシステムとして採用しているのが、目新しく感じられる。

ルールはいたってシンプルである。画面に表示される相手キャラクターに、照準を合わせ、攻撃していくだけ。敵の攻撃は、こちらの攻撃で相殺すればよい。ガン・シューティングの基本ルールをそのまま採用しているのである。説明書を見ずとも遊べるのは、嬉しいかぎりだ。

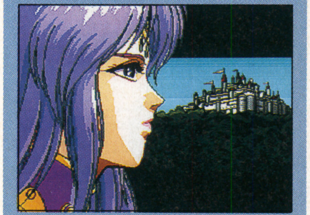
が、設定上、複数の敵との戦闘はないため、どうしても展開が単調になってしまう。このジャンルは、ゲームの展開こそが命のように思うが。

6

スタートリング・オデッセイ

レイ・フォース／10月22日発売／¥8200
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

闇の軍勢にさらわれた母を助けるためにプレイヤーは旅立つ、ファンタジーRPG。パーティに加わっているキャラクター、ひとりひとりに行動指定ができ、自動で戦闘を行わせられる。フィールド、ダンジョン共に上空からの2D視点を採用。発生する数々のイベントには、随所にビジュアルが挿入される。アニメーション処理も、豊富に用意されている。



↑ビジュアルは豊富に用意されている。物語の要所で挿入され展開を盛り上げる



↑ビジュアルに比べると地味な印象。敵との戦闘が多発するのが、やや苦痛だ

アニメ絵には食傷ぎみだ

オープニングデモの冒頭において、ゲームの設定が語られるくだりがある。そこで表示されるビジュアルはイラストを取り込んだ、非常に美しいものであった。が、オープニング中盤より、ビジュアルは在り来たりのアニメ絵となってしまう。ＣＤ-ＲＯＭを使ったＲＰＧは、その大部分が挿入されるビジュアルがアニメ絵なため、いい加減、食傷ぎみ。

さて本編のほうだが、敵との遭遇がやや多い。ほんの2、3歩、動いただけで戦闘が起こるのは、面倒臭い。そのためにオート戦闘が搭載されているのだろうが、主人公が弱いうちは、それも自信を持って使えないのだ。アニメ処理されたビジュアルには力が注がれているが、本編のほうは地味。システムに工夫がほしい。

6

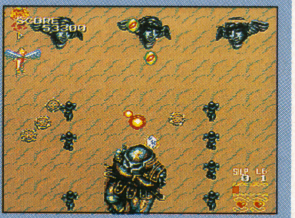
シルフィア

トンキンハウス／10月中旬発売／¥7800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：STG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

縦スクロールタイプのファンタジー・シューティングゲーム。4種類の武器と特殊兵器を駆使して、全8面を戦い抜く。ケルベロス、キマイラといったギリシャ神話をモチーフとした敵キャラが多数登場し、プレイヤーに襲いかかる。4種の武器は、ゲーム中に登場するアイテムを取得していくことで、それぞれ4段階までパワーアップする。



↑4種4段階の武器をうまく使いこなそう。お馴染みのキャラが、多数登場する



↑爆発やショット、大量に出現する敵キャラのため状況を把握するのは困難だ

すっきりした画面を！

ギリシャ神話を題材にしたシューティングゲームである。ライフ＋残機制を採用しているためか、難易度はかなり高い。こういったタイプのゲームに慣れていない人には、楽しむのは難しいであろう。

シューティングファンとして言わせてもらうと、気になるのがグラフィック。ショット、爆発などによって、敵の弾が非常に見づらい。さらに敵キャラクターが、非常に大量に出現するので、1画面内の情報をすべて把握しきれない。知らないうちに、ダメージをうけていることが、多々あるのだ。残機が頻繁に増えるため、どうしても力押しのプレイになってしまうのは、否めないところか。

最終的に美しいプレイができるのがシューティングゲームの理想では。

6

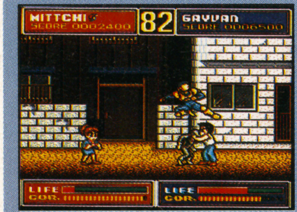
GALAXY刑事 GAYVAN

インテック／10月29日発売／¥7800
■メディア：SCD−ROM■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

2P同時プレイ可能の格闘アクション・ゲーム。地球を混乱に陥れる悪の組織バランとの戦いを描く。プレイヤーは、ギャラクシー刑事となり、バラン壊滅を目標に戦う。パワーアーマーを装着することで、一定時間のパワーアップができるなど、かつての特撮TV“宇宙刑事”シリーズを彷彿とさせる。各ステージは、最後にいるボスを倒せばクリア。



↑ゲームの途中にはビジュアル・シーンが。“宇宙刑事”もののパロディである



↑主人公は、男性と女性からの二者択一。2P同時プレイも可能となっているのだ

同ジャンルの研究が必要

格闘アクションものである。本作は『ストII』よりも『ファイナルファイト』形式の、1対多数の自由格闘だ。結論から先に書くと、良くできているとは言いがたい。このスタイルの格闘ものを研究しているとは、ゲームからは感じられない。

システムの設計段階で、本作は、過ちをおかしているのだ。プレイヤーの移動は左右の2方向にのみ、固定されてしまっている。多数の敵キャラをひとり、もしくは2人で対処せねばならないのだから、2方向のみの移動では、もの足りない。どちらか片方に敵キャラを集めてしまうと、それだけで非常に不利な状況となってしまうのだ。必ず左右のどちらかからの攻撃なので、スリルもない。研究不足が悪影響を与えている。

4

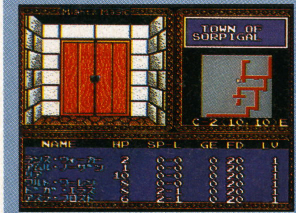
マイト&マジックIII

ハドソン／10月29日発売／¥6800
■メディア：SCD−ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

パソコンRPGからの移植。ビジュアル・シーンの追加など、CD−ROMの大容量を使用したアレンジが施されている。全編3D視点によって展開されるRPG。勇者の称号を得るために、旅立つ6人の勇者の物語。オートマッピング機能が搭載されており、プレイヤーが探索した場所は、自動的にマップが作成されていく。難解な謎も健在。



↑オープニング。主人公の素性がまったくわからないので、感情移入ができない



↑3DタイプのRPG。オートマッピング機能があるので、探索は楽しく行える

日本人には馴染みにくい

『マイト＆マジック』第3弾の移植である。第3弾に触れるのは、このPC版がはじめてだったのだが、不可解な点が多く目についた。最初から用意された6人のキャラクターを使ってプレイするのだが、まず、彼らの素性がわからない。“勇者の称号を得るためにやってきた”だけの説明では、キャラクターに感情移入できないのである。それに『マイト＆マジック』は、自分でキャラクターをメイキングするゲームのはず。第3弾の原作を知らないので、なんとも言えないのだが、このように最初からキャラが用意されているならば、感情移入できるだけの情報をプレイヤーに与えてほしい。

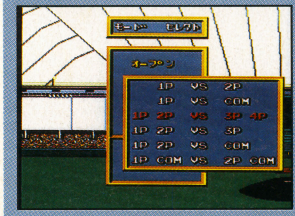
海外作品の移植のため、ゲームシステムなども、日本人には馴染みにくい。

4

パワーリーグ'93

ハドソン／10月15日発売／¥6800
■メディア：Huカード■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■パスワード・バックアップ■4P同時可

すっかり、お馴染みとなったシリーズ最新作。キャラクターをデフォルメすることなく、リアルタッチなもので統一した野球ゲーム。ペナントレースの他に、オールスター戦、ホームランレースなどのモードが用意されている。セ・パ両リーグ、全12球団が収録され、選手もすべて実名で登場。4人までの同時プレイができるようになっている。



↑最大で4人までの同時プレイが可能となっている。ゲームモードも多彩なのだ



↑球場も豊富。専用Hu-DOMEから、トレンディな福岡ドームまで

柱となる部分を明確に

プレイ感覚は、とても爽快だ。テンポよく試合が進んでいくので、ゲーム自体に対するイライラは、起こらないだろう。リアルタッチで描かれたキャラクターも、最初は違和感を感じるかもしれないが、それもすぐに慣れてしまう。こういったリアルなキャラだと、どうしても不自然な部分が目につきやすい。それが気にならないのは、本作のグラフィックがしっかりと描かれているからだ。

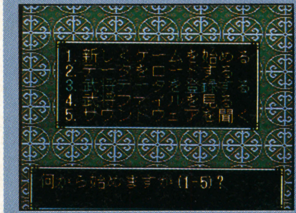
不満もある。爽快にプレイできるのはいいが、どうも目新しさがないのだ。無難なつくりになってしまい、セールスポイントとなるべき部分が、見あたらない。野手の移動に半自動モードがあるなど、親切な作りとなっているのだから、あとは柱となる部分を明確に打ち出すべきだ。

6

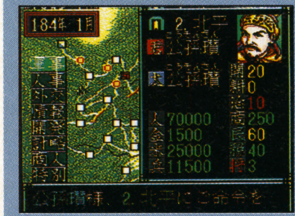
三国志III

光栄／発売中／¥14800
■メディア：SCD−ROM■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■バックアップ：セーブくん対応■1P専用

光栄の歴史シミュレーション『三国志』の第三弾。三国時代の中国を舞台に、英雄たちが駆けめぐる。あらかじめ登録されている武将の他に、プレイヤーが自分で新たな武将を作成、プレイできる。用意されているシナリオは7種類。それぞれのシナリオの冒頭では、プロローグ的なビジュアルが挿入される。軍事と政治をうまく使い、三国を統一する。



↑実在の武将を使ってのプレイの他、自分でオリジナルの武将を作ることも！



↑政治と軍事を使いわけ、勢力を伸ばしていく。他国との外交も立派な戦略だ

進行速度に若干の難あり

光栄の歴史シミュレーションは、大部分が政治と軍事をうまく使いわける必要がある。今回の『三国志III』も、その例に漏れない。『大戦略』タイプの、軍事のみをピックアップしたものとは、明らかに違うゲーム性が、熱狂的なファンを持つ理由であろう。さらに、実在の武将が総登場するのも見逃せない。今回は、その他にプレイヤー自らが、自分でオリジナルの武将を作成できるようになっている。これでさらに、感情移入のしやすいゲームとなった。

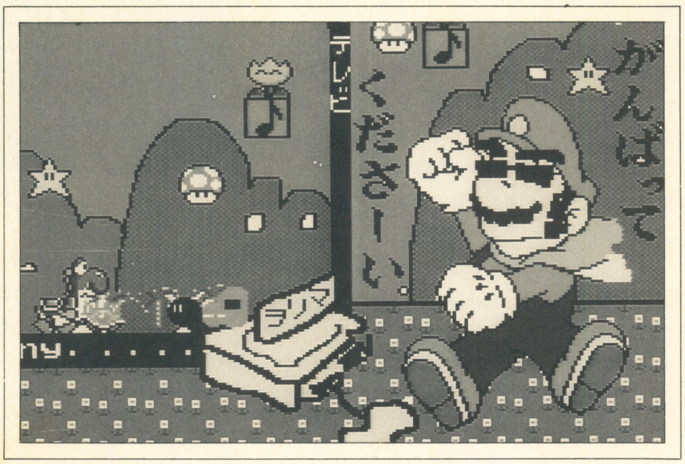
が、ゲームの進行スピードに難があるために、これらの要素が殺されてしまっている。ひとつの命令を実行するたびに、しばらく間があくのである。せっかくの感情移入も、この待ち時間でだれてしまうのだ。

6.5

HOT GAME

Best choice for game players

REVIEW



↓編集部が注目する今号のソフト

- ●SFC●アクトレイザー2　沈黙への聖戦
- ●MD●ガンスターヒーローズ
- ●P C●機動警察パトレイバー・グリフォン篇

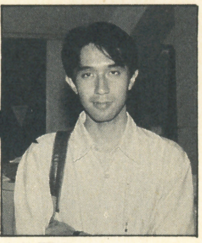
The Graphic Arts／SALLY TSUYUKI with MARIO PAINT



■エニックス■10月29日発売予定
■予価¥9300(税別)

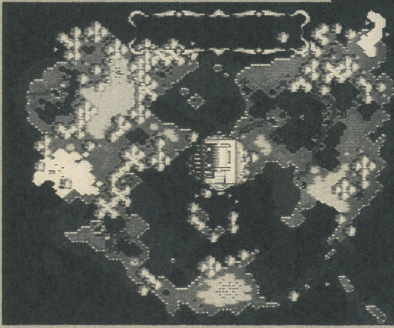
アクトレイザー2 沈黙への聖戦

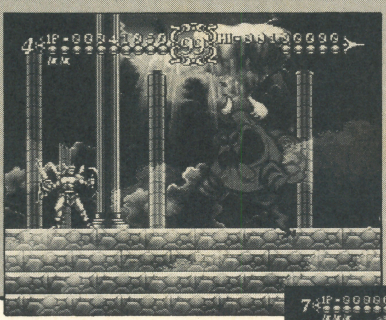
SFC初期の作品『アクトレイザー』の続編。前作のスタッフにより2年の歳月をかけて制作された作品だ。魔王サタンの復活を阻止し永遠に葬りさるため、神は再び地上に戦いに赴くのである。今回は純粋なアクションゲームとなり、主人公のアクションもさらに豊富になった。難易度は高めだがアクションゲームの楽しみを存分に教えてくれる１本だ。



山住賢司

どうもはじめまして、このコーナーでの登場は初めてですが、ニューソフトのページなどを担当しています。アクションゲーム＆ゲームミュージック好きのライターです。最近のお気に入りのGMは「ソニックCD」。また古代氏担当の「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」もアンビエントハウス風で気持ちいいです。

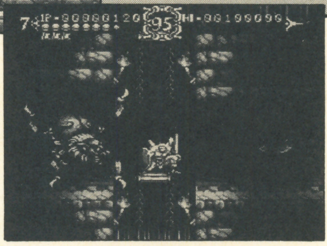




←各ステージの最後に待ち構える巨大なボス。強烈なインパクトがある

●容量:12M
●ジャンル:アクション
●ROM完成度:100%
●コンティニュー:パスワード
●プレイ方法:1P専用

←神の住む天空城は空中を自在に移動できる
↓滑空や急降下などの新たに加わったアクションを上手に使えるとクリアが楽になる



「難しい＝つまらない?」

『アクトレイザー』というゲームに対するユーザーのイメージはどのようなものであろうか？「グラフィックが綺麗。」だとか 「古代祐三のサウンドが素晴らしい。」とか「クリエーションモードで人々を導いて町を発展させるのが楽しい」 などといった好意的なイメージの声も多く聞かれるだろう。だが、より一般的なイメージとしては「アクションが難しい ゲームだ」 というものであろう。実際アクションモードの難易度は高く、途中で挫折してしまったユーザーもいるだろう。ゲームクリア後にのみプレイできるアクションモードだけを集めたスペシャルモードは一体どれだけの人がクリアできたのであろうか。

クリエイションモードがなくなりアクション主体のゲームとなった今回の『2』もはっきり言って難易度の高いゲームである。初めて編集部でサンプル版をプレイした時はまたたく間にゲームオーバーとなってしまい、今回も難しいアクションだなという印象を受けた。もっともそのサンプル版はバランスの調整がまだ完全ではなく、幾分クリアーが難しいというものであったのだが。

このように難易度が高いと聞かされると、自分にはとてもプレイできないと、とっつきにくく感じるかもしれない。だが誤解しないでほしい。難易度は高いが、けっしてつまらないゲームではなく、むしろアクションゲームの楽しさを堪能できるゲームなのだから。

一口に難易度が高いアクションゲームと言っても、その中身により大きく分けて２つあると私は思う。１つは不条理さを感じてしまうような難易度の高さの作品。これはどういう作品かと言えば、そもそもプレイヤーキャラの操作性が著しく悪いためや、思い付きで配置されたような敵キャラ、単に陰険でしかないトラップなどによりプレイにストレスを感じてしまう作品のことである。このような作品では、どうして自分がやられたのか釈然としないことが多く、不条利さのあまり「なんでだよ～」という言葉が口をついて出てくる。海外ソフトの中には、このような作品がよく見受けられる。ここでは「難しい＝つまらない」という図式が成り立ってしまうのである。

もうひとつの方はこれと対照的である。その難しさは計算されたゲームバランスの上に成り立ったものであり、努力をすれば必ず道が開けるものである。敵キャラの配置やトラップなどは考えこまれていて、何度かプレイして学習することによりクリアーは可能になるのである。ただ、操作に不慣れな最初の頃で、難しいからとあきらめてしまうと、その作品の面白さを味わうことはできない。多少ジャンルは異なるが『ストII』をこの後者の例として挙げさせて頂く。みなさんが『ストII』を初めてプレイした時、簡単だと思っただろうか？ 少なくとも私はその複雑な操作系とコンピュータの強さから難しいと思い、諦めてプレイしなくなってしまった。だがＳＦＣ版が発売され何度もプレイして学習を繰り返すうちに、難しさの向こうにある面白さを体験できるようになったのである。ここでは「難しい＝つまらない」という図式は成立しないのである。

『アクトレイザー２』は無論、後者に属する難しさである。努力をすれば必ずその向こうにある面白さが見えてくる。難しいからといって敬遠しないでほしい。困難を乗り越えてクリアーした時の爽快感・達成感は、それまでの苦労にきっと見合うだけのものであるのだから。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

新たに加わった２段ジャンプによる滑空などは慣れが必要。魔法は攻撃ボタンを押しっぱなしでタメて✚キーとキャラの状態で使う魔法を選択するという複雑なもの。これは、やや凝りすぎた感があり別の方法をとってほしかった。

グラフィック・サウンドはいずれも高いクオリティを維持している。音質に関しては当然のごとく前作を上回り、オーケストラサウンドに磨きがかかっている。本文でも述べたように難易度は高いがゲームバランスはしっかりしていて楽しめる１本だ。

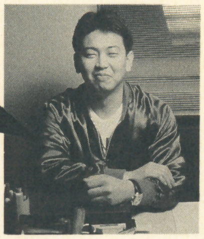
(投入時間・25時間)



■セガ■発売中
■¥6800(税別)

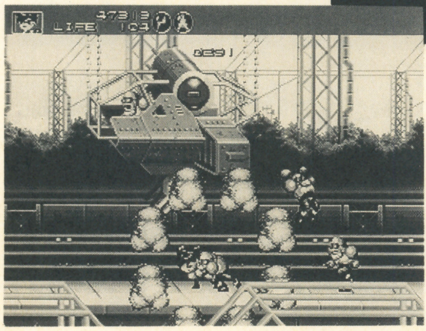
ガンスターヒーローズ

元某大手メーカーに在籍していたスタッフが設立したソフトハウス「トレジャー」の第1作。横スクロールをベースにしたアクションシューティングで、4種類の武器を組み合わせ、とにかく連射してぶっ壊していく爽快感の高いゲーム。すべての面においてすぐれたデザインだが、特にボスキャラクターの動き、攻撃方法は全編通して新しいアイデアが散りばめられている。

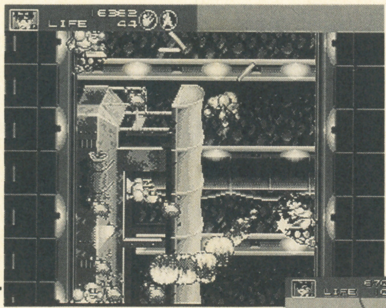


成沢大輔

先月号124～125ページの自社広告には笑わせてもらいました。競馬ゲーム6冊すべてにオレの名前が入ってやんの。そりゃ確かに全部うちで作った本だけど、こーして並べて見るとおかしなもんだな。やっぱし。つーわけで、これから〝競馬とゲームを結びつけさせたら日本一〟の成沢と呼んでたもれ（苦笑）。

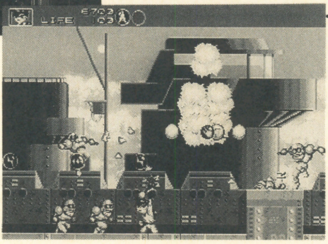


←中央下にいる主人公に注目。撃つだけでなく、投げることも可能なのだ



●容量：8M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●コンティニュー：あり
●プレイ方法：2P同時可

←高速強制スクロール面は横だけでなく縦方向のもある。スピードはかなり速い
↓ボタンを押していれば連射だ。爽快感にあふれている



見事な工夫に乾杯！

今は9月の中旬だが、『ガンスターヒーローズ』はもはや店頭に並んでいない。ディスカウント系のショップはもちろんのこと、その他のショップでもきれいに売り切れてしまったらしいのだ。何でももう再生産が決定したらしく、ほどなく再発売されることになるらしい。

今の時代はRPGとシミュレーションが全盛で、純粋なアクションゲームが受け入れられる余地は決して大きくない。さらにシューティングゲームとなるともっと小さくなり、その狭間にあるアクションシューティングなど、よほどのものじゃないとまず間違いなく無視されてしまうだろう。

そんな状況下で『ガンスターヒーローズ』の健闘は立派であるとは言えるだろうし、まだまだこのジャンルは工夫さえあれば化ける可能性を秘めていることを教えてくれるのだ。

では、『ガンスターヒーローズ』の最大の魅力とは何だろうか？　それは実に単純なことである。

〝徹底的にていねいに、とことんまでディテールを煮詰め、一切の妥協を排除してアイデアを詰めこむ〟ことだ。言葉にすると「なーんだ、そんなこと当たり前じゃん！」と思われそうだが、実際にゲームを作るにあたって、忠実に実行することは果てしなく困難である。多くのゲームの場合、技術や納期、さらにはROM容量など物理的な制約が開発者の目の前に立ちはだかり、考えていたアイデアの半分も入れることができないケースがほとんどである。ややや余談めくが、続編が多い今の状況は単純に続編だから売れる、売りやすいということだけではなく、ベースとなるゲームを作っている最中に噴出する新しいアイデアの行く先のためでもある。「あれもやりたかった、これもやりたかった。もっと面白くすることができた」と開発者は悔やむものであり、そのアイデアをぶつけたいがために続編が作られるのだ。もっとも、そのアイデアを続編ではないゲームにぶつけてこそ……という気もするが、それは稿を改めて書くべきことだろう。

さて『ガンスターヒーローズ』に話を戻そう。

間違いなく『ガンスターヒーローズ』にも制約はあったはずだ。前述したものかもしれないし、私たちにはわかりにくいそれら以外の問題があったのかもしれない。しかし、少なくとも外見からはそんな様子はうかがえないのだ。〝よいアイデアは常に実行されるためのものであり、それには自分たちの技術力と妥協しないこだわりを持って、実現のために精一杯頭を使う〟こと。それはすなわち〝志〟の表れであり、私が『ガンスターヒーローズ』を高く評価する大きな理由のひとつである。〝志〟を忘れた開発者（のみならず、ゲーム産業にかかわるすべての人々）は、とっとと消え去ってほしいし、このゲームの開発元であるトレジャーのスタッフには、さらなる大きな飛躍を遂げてもらいたい。メガドライブのためだけに、などと偏狭なことは言わない。あらゆるハードの可能性を探りつつ、秀作を世に生み出してほしいし、それができるだけの実力はあるだろう。

それにしても『ガンスターヒーローズ』のおかげで、ありがち横スクロールシューティングゲームの息の根は完全に止められてしまったように思う。ディテールがしっかりと支えている豪快さが醸し出す爽快感は、もはや単調な横スクロールシューティングを遥か彼方へ突き飛ばしてしまったのではないのだろうか……。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

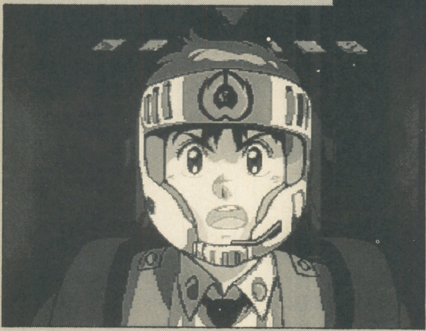
ずいぶん高い評価になったが、ブロードウェイで9点つけたことを考えれば妥当なところだろう。基本はおぼえるタイプのゲームだが、敵のアルゴリズムは完全に一定ではないので、何度でも遊べるようになっている。かつて仕事前に〝1日1レイノス〟を実行していたが、代わって〝1日1ガンスタ〟となっている。なお、キャラクターデザインの5点は、絵そのものを評価したのではなく、そのアクションも評価の対象と見なした。キャラクターの性格づけに関するアクション的表現はたいへんすぐれている。(投入時間/15時間)

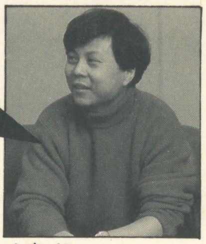
機動警察
パトレイバー
PATLABOR ON SUPER CD-ROM²

■リバーヒルソフト■発売中
■¥7200

機動警察パトレイバー・グリフォン編

デジタルコミックで定評のあるリバーヒルソフトがあの、『パトレイバー』を手掛けたらこうなった。他の類似ソフトとは一線を画すグラフィック、システム、サウンドに驚いてほしい。同社デジコミ恒例のおまけの豊富さも特筆すべきポイント。「じゃんけんゲーム」、「予告編」、「声優インタビュー」等、マニアには、たまらないファクター満載の１本!



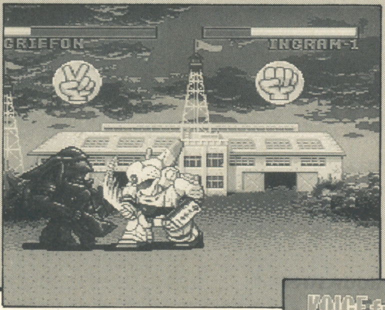


大森 望

世界ＳＦ大会にひっかけて10日ばかりサンフランシスコに行ってきた。アメリカ・オリジナルの幼児教育用ゲーム『Mario's Missing』は勉強になるぞ。ジェネシス版のアクション「TOYS」はげろむず。

本業の翻訳では、Ｂ・Ｊ・ベイリー『ロボットの魂』(創元SF文庫)が出たばかり。よろしくね(^_^)。

←大部分のセリフは、しゃべる。これだけでも凄いのに、この絵の質の高さ



●メディア:SCD-ROM
●ジャンル:ETC
●ROM完成度:100%
●バックアップ:あり
● 1P専用
(一部2P対戦可)

←リバーヒルソフトは「おまけ」にも手を抜かない。ＳＤキャラ大活躍の「じゃんけん」モード、↓オリジナル版のスタッフのメッセージも聞けますよ



マニア必携の1本だ!

マンガ、オリジナル・ヴィデオ・アニメ(ＯＶＡ)、ＴＶアニメ、劇場用アニメ、小説とマルチメディアに展開する『機動警察パトレイバー』のゲーム版。いや、ゲーム版というより、ＣＤ－ＲＯＭを使用したデジタル・コミック版というべきか。

プレイヤー・キャラクターは野明。ＡＶＧっぽいコマンド選択方式(「見る」「話す」「移動」など)が採用されているものの、ストーリー分岐や行動の自由があるわけではなく、あくまで〝ゲームっぽい味つけ〞程度。しかも本編そのものは２時間もあればエンディングまでたどりつくんだから、やっぱりパトレイバー・ファン御用達ソフトって前提は否定できない。

……と書くとけなしてるみたいですが、移植(?)の出来そのものは悪くない。お話は、復活したグリフォンとの舞浜決戦がメイン。ＯＶＡ版パトレイバーの「グリフォン復活」「逆襲のシャフト」「史上最大の決戦」「ＧＡＭＥ ＯＶＥＲ」の４話分を一本にまとめてダイジェスト、ＡＶＧ風味をぱらぱらと振りかけて、デジコミ・アダプテーションの出来上がり……というわけだ。

ＯＶＡ版の伊藤和典脚本のセリフはこのデジコミ版にも99パーセントそのままのかたちで生かされてるし、アニメーションも構図・カット割りから動きまで、ＯＶＡを忠実に再現。当然のことながら声優陣もパトレイバー組総出演。プレイヤーが何度もおなじセリフを聞かされる事態を避けるために、野明との会話パートでは画面に文字でセリフが出るパターンになってるんだけど(つまり、一度聞いたセリフは、２度めからは音声が省略される)事実上すべての会話を耳で聞くことができる。全体にちいさめのソフトだけに、フルアニメーション・シーンはかなりぜいたく。カットバックの処理や、(プレイヤーの行動とは無関係に挿入される)シャフト側の描写にはシネマウェア的な工夫が凝らされている。

劇場版のパトレイバーは、押井守の作家性が前面に出ているせいもあって、ＴＶ／ＯＶＡ／マンガのパトレイバー世界からは独立した作品として評価できるものになっているけれど、この作品の場合、なにしろ下敷きがＯＶＡ。ＴＶアニメのほうで描かれてきた内海と熊耳の因縁や過去のグリフォン事件etc.が密接にからみあってて、いきなりこのソフトだけ観賞しても、キツネにつままれたような気分になるおそれはある。

じゃあパトレイバーおたく以外にはなんの存在価値もないかっていうと、これがむずかしいとこで、あたしゃもう二、三年、パトレイバー世界から遠ざかってて、昔のことはほとんど忘却の彼方だったんすが(この原稿書くのにあわててＯＶＡ版を発掘してきて見直した)、それでもけっこう面白かったもんな。ただ、どうせなら、これまでのグリフォン関係のエピソードとかをまとめて記録室的なおまけを、非パトレイバーおたく向けにつける配慮はあってもよかったんじゃないかと思う。

一方、本編とべつに、ファン向けのおまけは盛りだくさん。主要声優６人と、ゆうきまさみ・いづぶちゆたか・高田明美のインタビュー、レイバーを使った対戦型ジャンケン・ゲーム、野明・遊馬がＤＪをつとめる特車二課放送局、ソフト中の全アニメ・シーンを再成できる「野明の部屋」、４パターンの予告編、レイバー紹介──と、まるで福袋みたいな構成で、本編をクリアしたあともそれなりに楽しめそう。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

デジコミの最高峰って、やっぱり『ゆみみみっくす』じゃないかと密かに思っているおたくは大森だけど、パトレイバーにはあんまり思い入れがなくて、ちょっと辛めの評価になったかも。

でも全体的なセンスはすごくいいし、いらつく場面もほとんどなくて、アニメのデジコミ版としては完成度が高い。あとはデジタル・コミックという、考えようによっては中途半端な形式をどう評価するかしだいじゃないでしょうか。

しかしこれやったおかげで、昔のビデオをえんえん見はじめちゃって原稿が遅れたのでした(笑)。

真・女神転生 CLUB ファンクラブ

邪教の館

SMALL TOWN TALK ●今月のウワサ

悪魔の数はどうやら「Ⅰ」と同じらしいが、下位の悪魔に大幅な入れ替えがあった模様。また属性の数は増えるらしく、細分化の方向に向かっているようだ!?

誰の口からも「順調！」と聞こえる

アトラスが進めている『女神転生』がらみのゲーム企画は現在３本（じつはもっとあるとのウワサも聞こえるが）ある。『真・女神転生Ⅱ』『ラストバイブルⅡ』『魔神転生』だが、このうちもっとも順調なのが『ラストバイブルⅡ』で、次に『真・女神転生Ⅱ』だそうだ。何でも作っているうちに次々とアイデアが出て、すでに『次作』の構想さえ出てきてるとか……。

これが噂の前立腺直撃漫画！ 御祇島千明

PLOにも大好評第２弾！

今夜のオカズはなあに？



真・女神転生Ⅱにはこんな悪魔が出てほしい

悪魔といえば『真・女神転生』。

『真・女神転生』といえば悪魔。

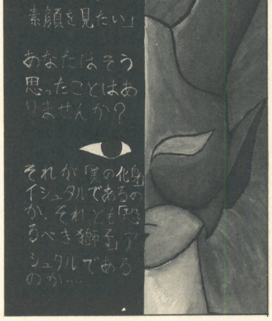
こんなことはもはや言うまでもなく皆さんおわかりのことでありましょう。鈴木一也さんの徹底した考証と、金子一馬さんの絵が織り成す悪魔の世界は、他のＲＰＧに登場する悪魔をはるかにしのぐ迫力を生み出しているっ！

そんなわけで、気になるのはストーリーや主人公のキャラクターよりも、どんな悪魔が登場し、どういう立場でかかわってくるのか。読者の皆さんも同じようで、「アレを出してほしい、コレが仲魔になってほしい」という意見が多く見られるのだ。

やはりもっとも気になるのは〝ルシファー〟だろう。『Ⅰ』では狂言回しに徹していたため影が薄い彼だったが、『Ⅱ』では間違いなく重要なキャラクターとして登場することだろう。『女神転生Ⅱ』では仲魔にもなってくれたが、『真・女神転生Ⅱ』では同等以上の扱いは確実とにらんでいる。

〝仲魔になるアスタロト〟の人気も高い。これは〝ルシファー〟の予想が当たれば、同じような扱いになるのではないか？ ルシファーの位置づけがアスタロトの命運を決める!? 大いに期待をかけたいものだ。

『女神転生Ⅰ』に登場しただけなのに、なぜか人気が高いバステト。エジプトの神だが、彼女が登場するかどうかはわからない。しかし「エジプトの神はいいですよね（鈴木一也)」とのコメントから、登場の可能性はじゅうぶん考えられるだろう。エジプトは神が多い国だけに、意外な悪魔が加えられる可能性はある。同じことは日本の悪魔にもいえることなのだが……？



↑CODE 0155 鳥取県 TETRA
うふふ、あまりにも意味深なハガキが来た。はたしてアスタロトの本性が明らかになるのか？

SPEAK EASY

●８月末、東京の交通網がほとんどマヒしたあの台風の日。被害状況を告げるニュースで、水に飲みこまれた赤坂の街が映った。これぞまさしく……。

CODE 0152 東京都 聖太子

★うむうむ、東京は水に弱い。はからずも『真・女神転生』はそのことを示唆していたのであるな。ちなみにバーテンダーの家の前も似たような状況になったのである。２階だったから被害はなかったけど。

●『真・女神転生』ははるか昔の「デビルマン」というマンガに雰囲気が似ていると感じるのは私だけなのでしょうか。思えば私は「飛鳥了」が好きだったのですが、彼の性格はカオスヒーロー＋ゆり子＋ルシファーを３身合体したようなキャラクターでした。

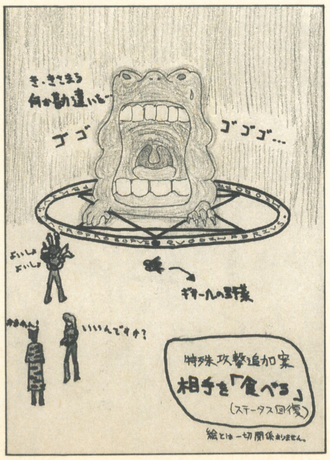
CODE 0153 北海道 松村浩美

★こら、デビルマンを昔のマンガなどというでない。デビルマンこそ『女神転生』シリーズの心のふるさとにして、偉大なる先駆者なのである。これはメガテニストの基本なのだぞ。

●『真・女神転生Ⅱ』楽しみですね。今度はズバリ属性によってヒロインが選べる！ でしょう。となるとニュートラルはふたまたかけるのか？

CODE 0154 新潟県 幻夢いるす

★ひみつっ！ しかしそんな単純なコトでは済まないと思うのだが。



↑CODE 0156 神奈川県 鈴木次郎
……そりゃアバドンは何でも入りそうだけどね



↑CODE 0157 宮崎県 遺跡発掘男
２人とも自分なりの都合があるもんです（笑）



↑CODE 0032 広島県 山下進一
いきなりロキかあ。あり得ない話じゃないわな



↑CODE 0035 神奈川県 Ran2 「真・女神転生のすべて悪魔復活編」好評発売中！（宣伝）

☆当クラブ所在地☆

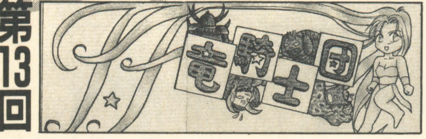
そろそろ単行本のことを考える時期になってきた。今度もまたヘンなことをやって、皆さんを驚かせようと思う。来年の春まで、じっくりネタを熟成させていこう。

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社 HIPPON SUPER! 編集部
CLUB 邪教の館係まで

ファイナルファンタジー王国

FF竜騎士団

第13回



←No.727 騎霧みう L4 時魔道士 今月から始まったタイトルイラスト。トップを飾るみうさんは、Ⅳの四天王をモチームにカワイく描いてくれました。2L差し上げます。(リ)

PERSONALITY



ヨシヒロ

毎年恒例、秋の4daysライブに向けて猛練習中。無謀にもMCでピアノ弾き語りとダンスパフォーマンスを披露するらしい。大丈夫なのか？



リエ

この夏、北海道・北陸・関西と3回も旅行に行った彼女。「おいしいものいっぱい食べすぎて、少し太っちゃった」だって。うらやましいなあ。



スー

近頃「私もシェルティを飼っています。スーちゃんお友達になって」というおたよりがなり目につくが、オスばっかりなので、スーは不満気らしい？

顔イラスト No.469 子猫丸 L3 カワイイけど、なぜバーサーカーなの？(リ)

ヨッシーのオキニ+2L



↑No.527 かりかりかりん L2 久しぶりのⅠのイラスト。重々しくていいぞ！(ヨ)

オキニ+2L



←No.545 早枝樫 L2 写真かと思っちゃうくらいカラーリングがキレイ！(リ)

みんなでおしゃべりCHATROOM

みなさんこんにちは！ 外はすっかり秋景色。ナイツも気分新たにレイアウトを変えてみました。ま、アキも来たことだし、リニューアルのアキてやつかな。

リ ささ、おたよりいってみましょう。

★7月のある日、私は、憎きわが高校をメガフレアで爆破しよう、という冗談を友人に言っておりました。

それから3週間後、学校のある加○屋町（鹿児島市）は本当にリヴァイアサンにやられちまったようです。教室の中なんて泥まみれ！ さあ、次は台風だ！ シルドラ&シルフだな！

No.522 六波羅探題 L1

ヨ 本当にこの間の豪雨はひどかったなあ。鹿児島の市街地が水浸しになって。以前取材に行った場所だから、ニュースで見てびっくりしたよ。

★FFの外伝として、クルルを主人公としたアクションRPGができたらおもしろいと思う。旅の途中でミドやモーグリなんかをパーティに加えて冒険する。題して「クルルの大冒険」（どっかで聞いたようなタイトル）！

No.778 堀田ゆふいちろふ L1

ヨ Vから5年後の世界が舞台。立派な若者に成長したクルルとミドだが、未だに恋人未満。ある日、シドが何者かにさらわれ行方不明に。早速ミドと一緒にシドを探す旅に出る。苦難の道中、芽生える恋心。真相は2人の修行のためにシドがバッツと仕組んだ芝居とわかるが、安心も束の間、シドの科学力を欲する悪の組織に本当にさらわれてしまう！ 容量16M、94年7月発売。

リ 勝手にウソの宣伝しないでよ！ でも、本当にあったらオモシロそうね。

★FFⅡを友達の家に見に行ったとき、「ボムってお前の顔そっくりだなー」と言われてすっげーショックうけたのをおぼえてます。

No.779 香川県・マーシー L1

リ そういえば、ヨッシーって、ちょっとトンベリに似てない？

ヨ 似てねえよ!! なあ、スー？

ス ワウ？

ヨ あ、お前、どっちの味方だあ!?

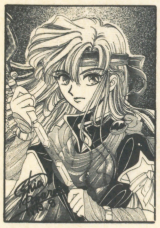
★友達が、Vの戦闘終了後BGMで、全滅の曲と勝利の曲を入れかえれば売り上げが上がるとわけのわからんことを言っていた。

No.608 タイダリアサン L1

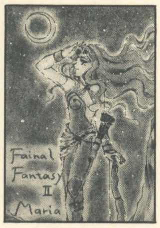
リ やっぱりヘンよ、それじゃ。

ヨ それより、オレの好きなゴゴのテーマを戦闘BGMにして欲しいなあ。

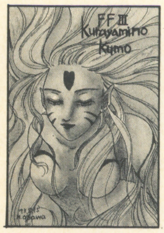
リ 売れなくなっちゃうわよ！



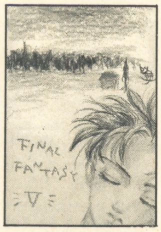
↑No.63 篭連しあ L3 トーンが○(ヨ)



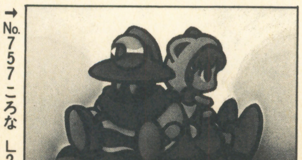
↑No.777 如月きさら L1 オキニです(リ)



↑No.512 O沢みちこ L1 妖しい色気(ヨ)



↑No.254 ゆーきゃん L1 いい雰囲気(リ)

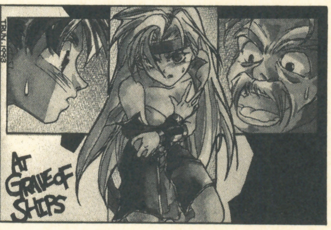


→No.757 ころな L2 不思議な味のある1枚(ヨ)

想い出の1シーン2L

般の墓場を抜けた一行、自分の船に戻ると早速、火をたいて冷えた体を温め、濡れた服を乾かす。ファリスにも服を乾かすよう勧めるがかたくなに拒否。不審に思い、強引に連れてこようと触れた瞬間……。「あ、こいつ女だ！」

No780 兎蘭 L2 女性ファン嘆きの場面(ヨ)





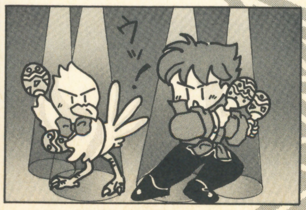
←No.89 ANAN L2 結構オシャレかもしんない(リ)



←No.781 神奈川県・小島遊十葵 L1 オレは解けなかった……(ヨ)



↑No.782愛知県・NODATA L1カワイイなあ(リ)



↑No.783 千葉県・高風翔子 L1 今にもBGMが聴こえてきそう！(リ)

CG!!



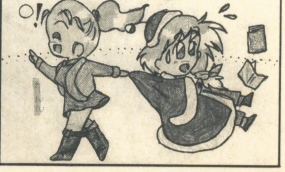
←No.784 MARU L1 ただいまCG作品募集中(ヨ)

こみっくしあたぁ〜



←No.780埼玉県・兎蘭 L3 リエもコンフュかければ優しくなるかな？(ヨ)何よ！(リ)

今月のKIDちゃん



↑No.785 東京都・しるどら2世(10) L1 ワンワン！(ス) スーが気に入ってたよ(ヨ)

FFアンケート／Q:好きな敵キャラ



まずは右のランキングに注目。予想していたこととはいえ、ギルガメッシュが圧倒的に強い！　前回１位のバルバリシアもメリュジーヌに食われて奪わず。なお、今回エントリーされたのは全部で48キャラ。



↑No.787 神奈川県・もとくらじゅん L1



↑No.788 茨城県・橘かえで L1 連続１位ならず（ヨ）

★ギルガメッシュに一票。過去の何回ものボケも面白くてよかったけど、何よりも次元の狭間での彼。「仲間」という言葉を言いかけて口をつぐみ、「何でもねぇ」とかき消したのは敵であったことを気に病んでいたからだろうか？　その時の彼の心境を思うと何も言えなくなる。そして、あの最期……。

No.438 RANA L1

リ　ファンはみんなこう思ってるでしょうネ。私もギルガメッシュは好きです。

★私はゴルベーザ様が大好きだ！　最後にセシルにだけ別れを告げるところ、テーマ曲もかっこいいし、黒い甲冑もステキなのに、最近イラストや話題にならない……。

No.786 ゴルベーザ様♡ L1

ヨ　根強いファンはいっぱいいるよ。

敵キャラ人気ベスト10

1	ギルガメッシュ	117PTS.
2	バルバリシア	37PTS.
3	ゴルベーザ	23PTS.
4	メリュシーヌ	21PTS.
5	ルビカンテ	14PTS.
6	ミュカレ	11PTS.
7	ムーバー	9PTS.
8	エクスデス	6PTS.
9	トンベリ	6PTS.
10	どくろイーター	5PTS.

1月号のQ：キミの好きなジョブは

FF進学塾

生物　ゴブリン族の変化

レポート　No.533吟楽　L４吟遊詩人
学術的かつオモシロイネタ募集中（ヨ）

FFⅠ

元祖ゴブリン。ゴブリンの歴史はここから始まった。



FFⅡ

赤鼻がいかす。Ⅰに比べるとスマートになった。



FFⅢ

Ⅱに比べると少し太った。スネ夫に似ている。



FFⅣ

Ⅰとたいして変わっていない。改心（？）して幻獣になるものもでてきた。



FFⅤ

さらにスマートになって、より人間に近づいた。「ゴブリンパンチ」なる特技をおぼえた。



告　第１回ミスナイツ イラストコンテスト開催

ヨ　ジャーン、ナイツ１の美人キャラを決める特別企画。我こそはという人は、官製ハガキにＦＦの女性キャラいずれか１人の全身画（ポーズは自由）を描いて応募してくれ。

リ　なお今回は、ヘアスタイルやファッションも重要な選考ポイント。あなたの手でキャラをより美しくドレスアップしてあげてくださいネ。

ヨ　〆切は11月20日必着。みんなの力作待ってるぞ！

ナイツ情報局

単行本第３巻12月発売か!?

ヨ　全国のナイツファンのみんな、お待たせ～。ついに待望の単行本第３巻の発売が12月に決定っ……か？



↑No.789 三重県・ＩＫしま悠希 L1

リ　何その最後の、「か？」って？

ヨ　いやあ、発売は決定なんだけど、12月に間に合うかどうか。入稿スケジュールも未定だし。

リ　じゃあ、クリスマスまでにには発売できるよう頑張りましょうよ、ネ！

ヨ　でもなあ、ライブもあるし、飲みにも行きたいし、何かと忙しくてな～。

リ　いいこと、ちゃんと仕事するのよ。

ヨ　ハイ……。

今月のがんばった人



←まさにイラストの山。なお、今後この手は不可（ヨ）

ヨ　No.713 雪風真夏ちゃんは、なんと、一度に100枚のイラストを投稿！



↑ナイツ史上最大。なお、大きさ比べも禁じ手ね（リ）

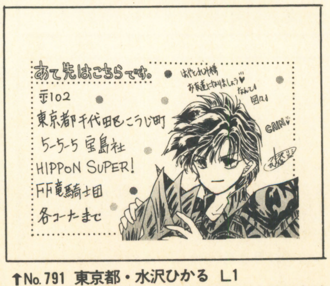
リ　No.790 神奈川県・ゆうきさんは、ベニヤ板を使って、看板クラスのイラストパネルを送ってくれました。

投稿待ってま～す♡



今月のジョブプレゼントは、子猫丸さんには魔獣使い、篭連しあさんにはナイト、ころなさんには侍、ＡＮＡＮさんには踊り子、２枚採用の兎蘭さんにはモンクで～す。

ヨ　ジョブ取得者も今回で18名。さあ。キミも竜騎士目指して頑張ろう！



↑No.791 東京都・水沢ひかる L1
ＦＦを愛するアナタ、おたより待ってるわ（リ）

マエストロ植松の怪奇骨董音楽室

小学校三年の頃変な夢を見た。

僕は学校の帰りに普段は通るはずのない商店街を歩いている。

昼間であるにもかかわらず、やけに人通りが少ない。

「ボク、そこのボク」

通りの向こう側に座り込んでいる初老の男が僕を呼んだ。

見ると男は硯と紙を前にどっかりとあぐらをかき僕を手招きしている。片隅には彼の作品なのか数枚の書が重ねてある。

どうやら書道家のようだ。

何の疑問も抱かず僕は彼に近づいた。どことなくクセのあるそれらの文字は全て一筆書きで書かれてあった。が、それだけではない。よく見ると一筆書きの始めから終わりまでが一匹の蛇の姿になっていたのだ。

「ちょっと、待っててね。」

彼は墨の中に塩を一つまみ入れると、筆を手に書き始めた。

まず三角形の蛇の頭だ。次に筆圧を加減してうろこの表情を出しつつ、その胴体が次第にとぐろを巻いていく。

いつしか僕は汗ばんできた拳を固く握り締めている。

「さあできたよ。これを持ってお帰り。」

家に帰ると母はそれを一目見るなり嫌な顔をした。食卓のテーブルの上で、畳んでは開き、畳んではまた開き、それをいつまでも見返していた。

それから20年以上が過ぎたある日、母が仏壇の下から黄ばんだ巻物を持ちだしてきた。

「もらってきたでしょ…」

そこには一筆書きの蛇の姿で「福引」と書かれてあったのだ。

あれは夢ではなかったのだ。

変な体験だった。僕が彼を見たのはそれが最初で最後だったし、蛇おじさんのことを知る人は未だに誰もいないのである。

今回はちっとも音楽の話題が出て来ませんでしたねぇ…。ま、たまにはいいでしょう。うんうん。

先日は「さねよしいさこ」のコンサートに行って来ましてね、あの感情垂れ流し状態に甚だしく心を打たれてしまいました。山田かまち君の「17歳のポケット」もよかった。文も絵も全部弾け飛んじゃってます。この弾け具合を生涯持続できる人のみが天才と呼ばれ得る人達なのでしょうね。なんて事を考えてました。また来月。「おーい、ダンジョンの曲だあ？」「……あ、やってます、やってます。」

◀『怪奇骨董音楽館』は、ＦＦの音楽担当者の植松マエストロ伸夫氏のご協力によりお送り致しております。感想文・ファンレター、神秘体験をお寄せ下さい。植松様にご覧頂きます。

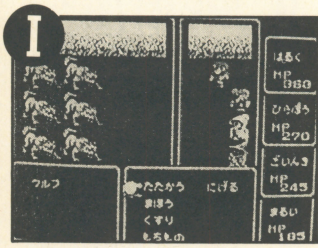
ファイナルファンタジー王国 SPECIAL
FF竜騎士団 Ver.7
FFVI大予想プロジェクト 本格始動!!



たちばな(初登場)
いつもＦＦナイツを読んでくれる人、どうもありがとうございます。初めまして、わたくしヨシヒロとリエの上司でタチバナと申します。趣味はゲーム散歩ひるね。いつもあやつらめが馬鹿ばかりやっていてホントに申し訳ない。このコーナーは２人に代って私が勤めますんで、ひとつよしなに。

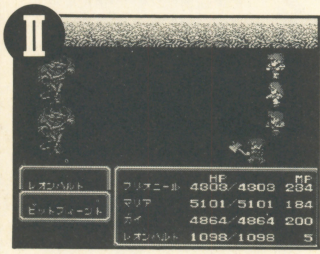
ちょこっとおさらい
FFシリーズのあゆみ

I



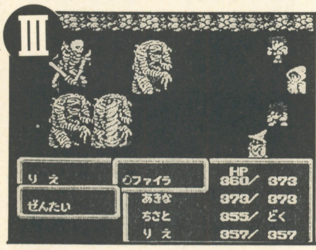
シリーズ第一弾。登場人物との助け合いやかけひきによるストーリー進行や、**乗り物システム**、叩きや魔法そしてステイタスまでもアクションで示す戦闘シーンなどなど、アイデアと演出面で早くも異彩を放っていた。**天野喜孝氏**のデザインによるモンスターとマイキャラの対比も、ＦＦらしさを印象づけるのに一役買っていたといえよう。
1987年12月18日発売　２Ｍ＋64ＫRAM

II



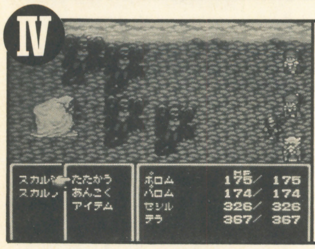
マップが閉じた球体となり、NPCが多用され、よりドラマチックなストーリーになった2作目。**雪上船**や**チョコボ**など新しい乗り物も加わったが、何といっても**熟練度システム**が目玉のひとつ。武器や魔法を使えば使うほど命中率と攻撃回数が上がって行く。後のジョブシステムへの布石にも見える。**ワードメモリー**で情報を思い出す事もできた。
1988年12月17日発売　２Ｍ＋64ＫRAM

III



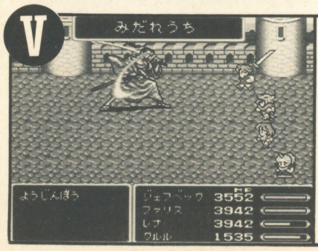
Ｉ・IIで培われた要素が全面展開された3作目。全20ジョブからなる**ジョブチェンジシステム**や、爽快感バツグンの**召喚魔法**など自キャラを動かす事自体が楽しくなる工夫がちりばめられていた。乗り物も、**潜水艦**にも変形する**エンタープライズ**の登場は圧巻。「やりこみ」系ゲームとしておおむね好評だったが、最後のダンジョンはとても長かった。
1990年４月27日発売　４Ｍ＋64ＫRAM

IV



シリーズ初のスーパーファミコン版。感動的なストーリーや個性的なキャラ達の登場に「偶数版チーム」と「奇数版チーム」が存在するとの憶測が流れた。戦闘システムも、RPGでは異例の**アクティブタイムバトル**が採用され、イベントや戦闘の**グラフィックが圧倒的**に強化されるなど、ドラクエと双璧を成すゲームとしての地位を不動のものとした。
1991年７月19日発売　８Ｍ＋バックアップ

V



ストーリー、システム共にシリーズの集大成というべき作品。ストーリーを盛り上げる為の**キャラクター**は存在しつつも**ジョブチェンジ**可能で、グラフィック上の演出面も**シリーズ中最高**の迫力。ジョブの概念に**アビリティシステム**が加わり、キャラを育てる楽しみも増えた。行く所まで行った感のあるＦＦ。VIでは一体どこまで行くのだろうか？
1992年12月５日発売　16Ｍ＋バックアップ

FFの第6弾に膨らむ妄想の宴

と、いうわけでもないのだが、「VI」だ。ナイツならずとも気になってしょうがないであろうところの「ＦＦVI」。それをできるだけ大胆に予測してしまおうというわけ。当たらなくてもいいからできるだけ大胆なハガキを待ってるぞ。

10月号で募集していた分がぼちぼち来ているので紹介してみよう。

★システムは、またジョブチェンジができるといいなー。それともっともっともっと職業があるとかあー。それから魔法がもっとふえちゃってー黄魔道士とかーでるとーいいなあー。あとーやっぱーちょこぼ騎士とかーでてーちょこぼの上にー(省略)。ごめいわくでしょうがのせて下さい。

No.792　くるくるる　Ｌ１

㋟めいわくでは一ないんだけど一、語尾を一のばさないで一ハガキを下さい。やっぱりポイントは「チョコボ騎士(ナイト)」か。何だか敵キャラみたいだなあ。あとはチョコボ４頭だての馬車に乗ったチョコボライダーとか黒チョコボに乗ってチョコボスカイライダーとか妄想は膨らむ一方。

★だんだんとハイテク(？)になっていくＦＦシリーズ、VIでは敵もレーザーやオプション、バリアを使ってくる。青魔道士はもちろんこれらをラーニングして、グラ○○ウス状態になれる。それとIVの鯨こと魔導船に対抗して、VIではエイ型の乗り物が登場!!　移動速度は遅いが、陸海空好きな所にワープできるのが利点。

No.730　かぜさわ朱影　Ｌ１

㋟他にもかぜさわ君は敵を鶏や野菜にしてしまう「新変身魔法」で食糧はバッチリ！　と言及しており頼もしい限り。でもって中ボス全員スシのネタ関係でまとめてダ○イアス状態ってのは？

★サイクルから言って、ジョブチェンジはなくなる！　そのかわりキャラクター全員に好きな名前がつけられて、主人公は女のコってのは……。

No.607　セレイズ★ミュシカ　Ｌ１

㋟やっぱり「II」と「IV」があれだったからVIもアレかな？ってハガキ多数。偶数版と奇数版でハッキリ特徴あるって事をつかんでるよね。さすが。

★やっぱり名前が変えられて、ラブロマンスでチョコボと黒チョコボの出番を多くしてジョブチェンジなし！　って、ほとんど「IV」だなあ。わっはっは。

No.769　E.G.WORDS（14・女）Ｌ１

㋟「わっはっは」じゃないっつうの。

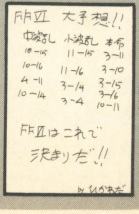
求む！ こんな予想ハガキ

ひき続きユニークでダイナミックでエキサイティングな大予想グッドハガキーズを大募集中!!　ＦＦシリーズの次回作、「ＦＦVI」を大胆に予想してしまおう！　プレイするだけじゃ物足りないでしょう？

文字ネタ・イラストは問わず、新キャラ新モンスター、新イベント、新システム、新サブゲーム、新乗り物、新ジョブ、新アイテム、新幹線(ウソ)などなどなど、ありとあらゆるVI予想を立ててほしい。まともマジメな予想からコーナーを盛り上げる荒唐無稽なバカネタまで幅広一く募集する。合言葉は「ダイナミック＆エキサイティング」だ。今月の４人に負けないパワーのあるハガキを待つ。できるでしょ？

応募方法はいつものナイツと同じ。ハガキまたはハガキと同じ大きさの紙に書いて送ってほしい。たくさん送ればいいってもんじゃないのもナイツと同じ。

立体作品やらビデオやらも拒まず…でもホドホドにね。掲載分にはいつものポイントが加算されるという訳。VIにアイデア採用…って事はないケドみんながんばって送っておくれ!!



←だからってこんな予想はダメだ!!　No.24　ひかわだ

聖剣伝説の部屋

「聖剣2のコーナーを作れ！」という熱いハガキがひと山できたので、よっこらしょとやってみましたこのコーナー。まずはプレイ感想あたりから。

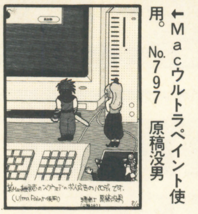
★「聖剣2」やりました。モンスター連中も楽しいし、音楽も耳から血が、1ℓ出るほど良かった。シナリオも絵もよくて「やっぱりスゴイや、聖剣伝説2」という気持ちでいっぱいです。

No793　うつけもの　L1

㋟うつけ君はデモ画面でも感動したらしい。うつけものに幸多かれ。

★聖剣2で名前を入力しました。プレイ中にふと見ると「ブラム」と「ポポイ」になっている事に気付き、バカ笑いしてしまいました。私ってよほど目が悪い上にバカですか？

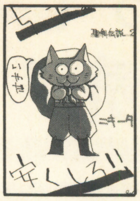
No529　ゴロちゃん　L1



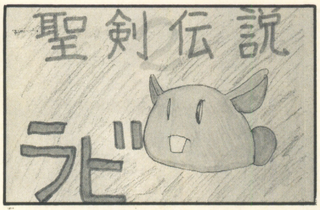
←Macウルトラペイント使用。No797　原稿没男



←No794 チョコボーイ

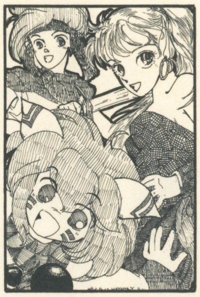


←No798 えまる・じょん



↑推定年令11才未満。最初に会う敵キャラに目をつけるとはグッド。No799　覇王バッツ

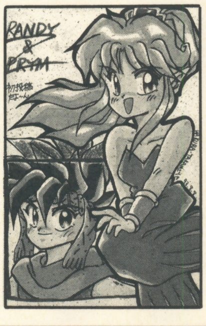
㋟それはただマヌケなだけだから気にすんなって。ＦＦⅥのキャラ全員に同じ名前つけてヒーヒー笑ってる奴の方がよっぽど…。だから俺じゃないって。指さすなコラ!!



←よいアングルですね。800　早真



←切りとって欲しそうだが水玉が惜しいのでそのまま。No801　なゆのすけ

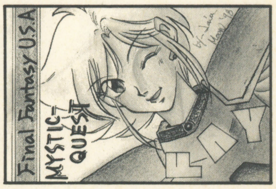


←単行本用にとっときたかったやつ。また送ってね。No802　高宮はくら

MYSTIC QUEST の小部屋

★「ミスクエ」のロックの格好は何かヘン。まるでガ○ダムみたい。カレンの服も何となく硬そう。でも戦斧を振り回すくらいだから筋トレ用の鉄製なのかもしれない。(なワケあるかボケー)

No9　まぢゃ　L2





↑月刊ファミ通に出そうとしたデア？いいけどね。No805　しまりゅうき

これも単行本用に温存したかった(泣)。↑No69　ライア・ムーン

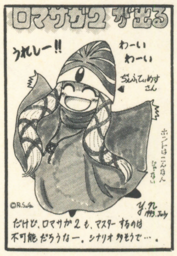
Sa Gaの砦



←ワープロ画クローディア。No533　吟遊詩人・



←宝箱のハンコ。良。No689　ダルマ太子



←うれしそう。でも本当にこうか？No370　ゆかりん

こちらはロマ・サガスペース。狭くてあまりコメントできぬ。すまぬ。

★市の総体がありまして、某公園体育館行ったんスよぉ。隣で体操部かなんかの試合やってましてね。その時、いきなりRサガの「バトル1」の音楽が〜ッ！　どビックリ。おかげで緊張の糸が切れましてねェ、みごと優勝できましたの。バンザイ、バンザーイ！　伊藤さん、ありがとう♥

No646　なあちゃ　L2



←いい目をしているな。No698　蔵間雅

㋟ゲーム音楽でふっ飛んだ経験談、さらに募集中！

★2作目記念・ロマサガ一発ギャグ、行きまーす。「アイシャの愛車」　きゃーははは！自分で読んでも面白ーい!!

No794　チョボーイ　L1

㋟キミい。今度やったら6点減点の免許停止ね。

★ロマサガ2って12月末発売ですって？うーん。もう受験なんかどうでもいい!!　早く売れ!!

No795　あゆき蔵馬

㋟勉強やれ勉強勉強!!



←リアル画。まるで外人だ。えっ？No599「リボンの騎士」



←うれしそう。でもホントにこういう人だったか!?　No597　早屋

半熟英雄の城

㋟危うし半熟の城!!　ハガキ不足につき、次の単行本でコーナー消滅の危険あり。大至急救援求む!!

★新発見！　半熟の将軍が多い。カシスもそうだった。他にガスパチョ・キールetc. あと神の名もありますね。

No769　E.G.WORDS

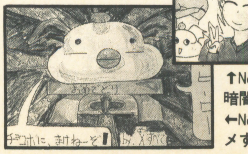
★半熟の将軍の名前ってギリシア神話からとったのが多いですね。ゼウスは空(中略)穀物の女神デメテルなどなど。みなさんよかったら調べてみてね。

No796　あくあまりん

㋟うーん勉強になるなあ。やっぱり生涯勉強だなあ。(←言葉が浮いている)

と、いうわけですでにありったけのハガキを使ってしまいました！　さあ大変。単行本用のハガキが無い！　とにかく大量の救援を募りますぞ!!





↑No804　暗闇のボケ
←No805　メタすべて

ナイツの皆様に業務連絡

さてさてそういうわけで、と何度言ったか定かではありませんが、ついに単行本化の第3弾を、年内につくり始めます。つきましてはナイツ諸君の作品をスペースのある限り載せまくりたい!!　そこで、FFひいてはスクウェアの作品に関する文字ネタ絵ネタ自作グッズネタなどなどまだまだ募集するぞ。『半熟英雄』や『Sa Ga』『ミスクエ』方面はまだまだ穴場かも知れない。あて先は…〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ㈱宝島社 Hippon Super！編集部「ＦＦ竜騎士団の○○○のコーナー」各係まで。

FF竜騎士団 第3巻 年内製作開始！

みんな待ってる「I・II」発売！

I・II

DRAGON QUEST MASTR'S CLUB

ドラゴンクエスト　マスターズ　クラブ

友の会

●先月の予告通り、担当が変わりました。歴史のあるコーナーなので、新担当はとてもキンチョーしております。はじめは、しっくりしないところもあると思いますが、よろしくお願いします！



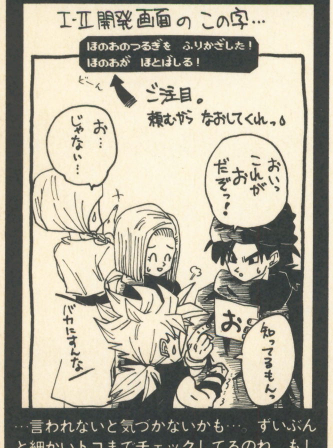
ぱぴぃ高尾

ども～。はじめまして。右も左もわからないのに、突然担当にされてしまった高尾っス。ネコ大好きなので、ネコの手でなく姿を借りて頑張るっス!!

おうりん深見

はじめまして。最近「V」をやり直している深見です。なんだか知らないうちに、ゲーム好き歴だけは10年近くになってました。よろしくお願いします。

No.0716 岡山県・みいぽ



…言われないと気づかないかも…。ずいぶんと細かいトコまでチェックしてるのね。もしかして、みんなそうなのかなぁ……（深見）

開発画面で大発見

ＳＦＣ版「Ｉ・II」の写真を見て、発見したことがあります。…なんとあのＩの勇者が、画面に背を向けているではありませんか！　あいつも偉くなったんだなぁ…。

No.0743 神奈川県・MASTER

●カニ歩き姿もかわいいっス。（高）

2人目と3人目。

ＳＦＣ版「II」のサマルトリア、ムーンブルクのネーミングはどうなるのだろう？　また変な名前がついたらイヤだなぁ…。

No.1044 奈良県・かぼちゃん

早く出して！

今月も、「Ｉ・II」ハガキがたくさん来てるっスね。（高尾）

発売日が発表されないんだもんねぇ。でも、初心会で出品されてたし、意外と発売近いんじゃない？（深見）

そうスね。ということで「Ｉ・II」特集っス！（高尾）

No.0983 北海道・T・SATO



発売日未定の5文字はけっこー不安になるもんね。そんな時は、マスターズへの投稿ネタを考えて、ハガキを送ってください。（深見）

No.1048 兵庫県・リティアス



「II」のパルプンテはすごかったよね　ほんとに、何が起こるか運まかせなんだもんね　あのキンチョー感がいいんだけどね（深見）

No.1049 北海道・夜月あいり



変更技もいいけど、変な名前もいいっス！（高尾）

No.0992 神奈川県・青龍碧



ローラ姫って、古典的な女の子だよね　おしとやかで、かれんなタイプ　絵柄にとてもローラ姫の雰囲気が出てるよね！

No.0887 北海道・はぶ



昔の作品から問題をとってくるところがスゴイっス！　問題を出された人の反応も見たかった…俺、とまどうフリしちゃうっスよ（高尾）

No.0883 新潟県・悠久風まりな



言う！と思うっス…（高尾）　うーん、じつは私、よく覚えてないの　その場面があったことは　覚えてるんだけど（深見）

No.0045 山梨県・篭速しあ



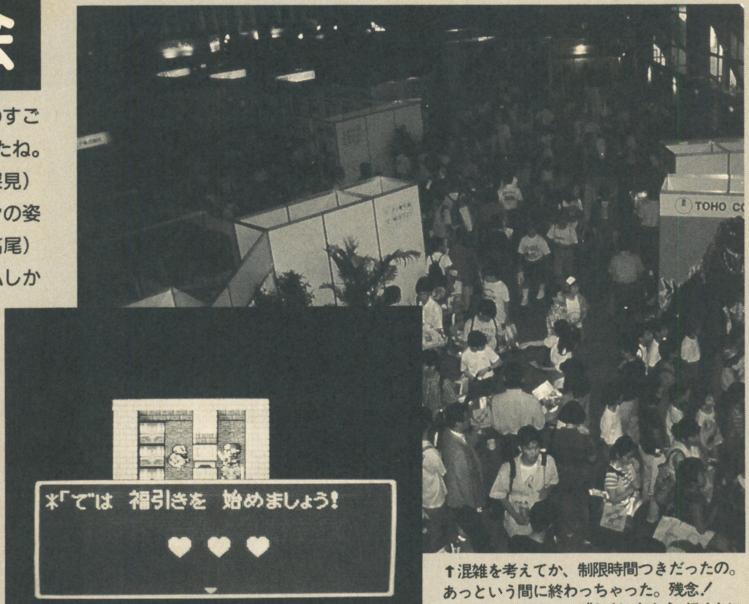
そうそう！　昔のゲームはとくに「わくわく」したよね!!　ＳＦＣ版はどうかな（深見）

SPECIAL!! 待ち遠しいぞ特集！

I・IIレポート in 初心会

制限時間内1本勝負!?

初心会、行ってきました！　ものすごく暑い日で、中の熱気もすごかったね。高尾は迷子になるし。　(深見)
迷子じゃなくて、何度か深見サンの姿を見失っただけっス。　(高尾)
だから、SFC版「I・II」は私しかやってないのよね。ちゃんとゲームできたのに、高尾はどこにもいないんだもの。　(深見)
俺もやりたかったっス…。あとでVTRは見せてもらったんスけど…。　(高尾)
なつかしい思いと同時に、とても新しく感じたわよ。やっぱRPGの王道だよね！　(深見)
気になることいっぱいあるから、早くやりたいっス。　(高尾)



↑混雑を考えてか、制限時間つきだったの。あっという間に終わっちゃった。残念！
←開発は超順調って感じだったから、ほんとに近々登場するんじゃないかしら？　(深見)

曲について…

「II」にあった「Love Song 探して」の曲が聞けなくなるかも、と思うとちょっと不安です。復活の呪文もないし、歌姫アンナがいるかどうかもわかんない。すべてがリメイクってわけじゃ、ないんだよなぁ…。

No.1036　島根県・乱吹からば

●どこかで聞けることを願うっス(高)

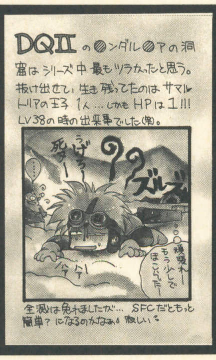
福引き!!

カジノの元になった福引き、今回もあるんでしょ？　ならばゴールドカードは絶対に入れてほしい。FC版じゃ結局取れなかったし。景品全部メタルキングの装備、なんてのはイヤですよ。

No.0942　東京都・まぢゃ

●カジノはカジノで、あの豪華武器を入手できない高尾っス。『IV』のときみたいな技があればなぁ。　(高尾)
●それじゃ、ありがたみなくなっちゃうよ…って私もやったけど…　(深見)

No.0205　埼玉県・ぱのらま新



あれは本と、辛かったっス。何度パーティーが全滅したことか…。ゲームなのに、地獄のような苦しみを味わったっスよ。　(高尾)

No.1009　栃木県・岡田佑季



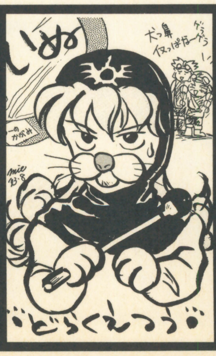
サマルトリアの王子が宿屋でくつろいでるのを見つけたとき、ちょっと力が抜けちゃった。私の苦労はーッて本気で思ったわ。　(深見)

No.0011　北海道・デスみんと☆E



すぎやまさんの曲に合わせて、過激に踊り狂う泥人形…。でもボディコンはカンベンしてほしいかもっス。とくに腰カラ下……。　(高尾)

No.0845　栃木県・松崎みい



犬といわれれば犬に見える。でもビーバーにも見える…かも。うしろの方で、不思議な表情をしているサマルトリアの王子がグー。　(深見)

ハガキ大募集!!

マスターズでは、いつでもハガキを大募集してます。ゲーム体験談、イラスト、4コマまんがなど、DQに関することなら何でもOK！　4コマのサイズはヨコ55ミリ、タテはハガキいっぱいです。どんどん送ってね！　(深)

▶新コーナー企画中

じつは！　今、新企画をねってる最中っス。イラストネタでも文字ネタでも参加可能なものを考えてるっス。もし、こんなコーナーが欲しいッていうのがあったら教えてくださいっス。いつでも募集中なんで。それから、単行本化を目指して、ハガキを超絶募集してるっス!!　とりあえずは、イラストをたくさん送って下さいっス！　(高尾)

▶おねがい

新担当は、まだ会員の皆様が把握できておりません。しばらくの間会員番号を持っている方は、必ずハガキに書いておいてください。お願いします。次のしめ切りは10月20日。採用分は、12月発売の号に掲載されます。　(深)

No.1050　埼玉県・黒杉堂



▶ハガキがたくさん集まれば単行本化も夢じゃない!?

天外Ⅲは必ずでるぞ!!


広井王子さん

「ジパング通信」の皆さん、いつも暖かく、そして激しい応援をありがとう!! このコーナーは、切り取ってファイルしています。仕事に疲れた時、もうヤメたいと思った時、皆さんの声をユンケルのかわりにするんです。

と言う訳で、前置き終わり。

いやー『カブキ伝』いろいろ反響があって、賛否両論、おもしろい。

どんな作品も、人間がつくっとるわけで、まあ欠点だらけなわけさ。だって、予算や人材や期限などの制約の中でつくってるからな。

まあ、一応、やりてえことは、やったつもりだ。

できなかったところや、不満なところは、今度『天外Ⅲ』でということになる。

この『カブキ伝』スタイル――(横バトル)は、外伝シリーズとしてたぶん磨きをかけてゆくつもりだ。もちろんミュージカル方式もつづけるぜ。オレ好きなんンだなぁ。

そんなわけで、まだまだ天外信者は少ないけれど、これからも作品をもって布教活動もつづけてゆくので、よろしくたのむよ。

次！『天外Ⅲ・竜宮編』ラストバトル!! そろそろ取材開始だ。



←岡山市 沙波遊希



←新潟県 ひゅうがたすく

ちょっと前にきたハガキだったんだけど載せちゃった。もちろん今回はビジュアルモードがある。てことはみんなもう知っているよね。今頃は昇龍脚!!もそのビジュアルモードを堪能している頃かもしれないけど、考えてみれば、今までの『天外』には確かにその手のモノはなかった。みんなビデオに落としたりまでして保存していたとはなぁ。

●8月8日、ついに買いました！『カブキ伝』…じゃなくて『天外Ⅱ』！(『カブキ伝』の方が安かった)。最高ですね。宿題が終わってないのにハマちゃってちょっとヤバいけど。まだ越前までしかいってないと思うけど、がんばってクリアしたいと思います。

(神奈川県・ふぁいんど)

『カブキ伝』を遊びたいと思ってはいたが、まだ『天外』シリーズをやっていなかったと。そこでどうせならということで、『Ⅱ』から始めてみました。どそういうことみたいだな。今回は特にそういう人たちが多いみたい。とても良い行いだと思うぞ。別にカブキ伝から始めたってなんの問題もないようにはできてるんだけど、前をやっていれば、いろいろな〝遊び〟の部分(京スポとかね)でなお楽し。『Ⅰ』からやってもいいんだけど、『Ⅰ』はCD－ROM黎明期の作品で、手軽に遊ぶにはチト重い。やっぱり『Ⅱ』から始めるのがオススメかな。

●『天外』シリーズの最大の特徴は、敵のやる悪事のエグさにあると思う。某超大作RPGのイベントには絶対エグさは存在しない。その点、『天外』の悪役はとことん悪役をやっている。ここが他のRPGとは一線を画しているところだと思う。

(愛知県・堀田ゆふいちろふ)

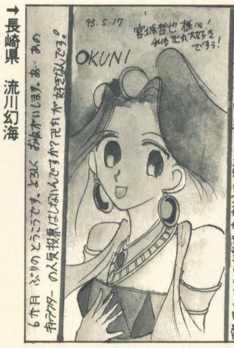
だから『天外』が好きだと、そういいたいのかな？ 勧善懲悪の構図はドラマを作りやすく、かつ分かりやすいストーリーになるため、セールス面を考えるとどうしてもそのパターンから足を踏み出すことが難しくなってしまう。同工異曲がいつまでも続いていく理由はそこにあるんだけど、いつまでも同じようなおはなしのものばかりじゃ、そのうち飽きられてしまう。いくら人気作品の続編とはいえ、半ば結末が分かっているようなゲームは、やっぱりトキメかない。かといって奇をてらった展開をつくればいい、というほど簡単なはなしでもない。

●広井王子氏衝撃の発表!!「次回の『天外』は〝仰天！マントー伝〟です！」てなことねーよな。

(同じく愛知県・堀田)

みんなどこかで「驚かされたい」と思ってはいる。でも続編は続編でなければならない。「マントー伝」が出たらいいなあ、とは思いつつも、実際に『天外Ⅲ』が「マントー伝」だったら、やっぱりみんな困ってしまうのだ。ファンはいつでも〝変わらないで変わる〟というささか矛盾したものを続編ゲームに求めるのだから、ゲームデザイナーの人も大変である。さてさて。

かねてからの野望であった2P化はここに実現した。みんなが編集長あてにたくさんのカミソリを送ってくれたおかげだ(ウ・ソ♥)。そこで要望の多かった人気投票を行おうかと思う！ しかし、ありふれたキャラ人気投票などではもちろんない。題して「ジパング通信カルティッククリーダーズボール」だ！ どんなものかというと、まず投票を2部門にわたって行う。ひとつは、例えば「風の護符」「ガーター」「京スポ」などのような人物以外のすべてのものの中から〝これは〟と思うものに投票してもらう①「カルト部門」。アイテムや武器防具でもいいし、地名でも町の名前でもなんでもよい。キミのセンスを世に問う今回のメインポールだ。もうひとつは②「メジャー部門」。これはツナデや極楽、阿国、菊五郎といった〝声が吹き込んである登場人物〟のみを対象とする部門。ガープや足下兄弟などもここに入る。つまり〝フツー〟の人気投票。もちろん組織票その他なんでもありだが、注意してほしいのは、かならず①「カルト部門」と②「メジャー部門」の両方に投票すること。「私、カブキを愛しているから②のカブキだけよ」とか、そういうのはダメだ。必ず①も書くこと。なぜそれを選んだのか？ という自分なりの理由も書いてほしいな。



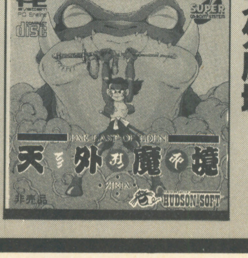
←長崎県 流川幻海


←茨城県 昇龍脚!!


←兵庫県 流山風砂

プレゼント

SCD版
天外魔境
10名



ビデオ
電々の伝
10名



カブキ伝
タペストリー
10名



プレゼントを希望の人はハガキによくわかるように「プレゼント○番希望」と明記してくれい。ただ、誌面で掲載されたハガキの人に優先的に送るので、プレゼントをブン取るコツは〝面白いハガキを書くこと〟にあるぞ。希望者が多い場合はもちろん抽選ね。

ジパング通信

天外魔境ファンクラブ

どういうワケか、いきなり2P化が実現した。事の成り行き上、来月もそうなるかどうかは疑問だが、とりあえずめでたい。みんな、よろこんでくれい。

やはりハガキ倍増！

先月あたりは思ったほどハガキが来なかった。「みんな『カブキ伝』やってないのか?」と寒々しく原稿を書いていたものだが、今月になってハガキくるくる。ま、発売日から起算すれば当然なんだけどね。とにかくうれしいぞ。

●クリアした！『I』・『II』のサービス度満点、よい意味で期待を裏切ったラスト。すっごく脱力したけど面白かった。ビジュアルシーンも多いし、声優は豪華。横バトルは『FF』で飽きてるから少し…。でも結論、『III』も楽しみだぞ。
（鹿児島県・斉木忍）

●『カブキ伝』やっとクリアしました。クリアタイムは約27時間。『天外II』は53時間5分でしたから、う～む、すごい差。私としては、もうちょっと長くして欲しかったけど。でも世阿弥が超ウルトラスペシャル大好きです。あの仮面をとった素顔がもぉ～たまらないわ。
（神奈川県・光希）

みんな続々とクリアしているよう。今月、特に多かったのが「素顔」関連のお便り。マスクマンはいつかは素顔をさらす、というのはお決まりなんだが、やっぱりパッと仮面が取れたときの緊張感は生唾モン。で世阿弥の素顔なんだが、イラストで描いてきたヤツが多かった(笑)。載せられんちゅうに。

●やい！　プッシュ富士山。どうしてすぐ死ぬんだよ!!　ガープ戦じゃ攻撃もろくにあたらねぇしよー（10回中8回はスカ）。世阿弥の方が一千倍も役に立ったぞ!!　俺は絶対富士山を許さねぇーぞ!!
（山梨県・藤枝樹）

●ガープが強すぎる！　19時間で初めて対戦したのに、25時間過ぎてまだ倒せません。もう、気力も尽き果て、生きる希望をなくしています。テムズ川に身投げしようかと思ってます。
（東京都・SUCKMAN）

ロンドンのガープ、確かに強いんだよねぇ。ガープ自休の強さもさることながら、こちらの攻撃が〝スカ〟ることがやたらに多い。これは切ない。一生懸命回復しながら攻撃しているのに、スカばかり連発されると青筋が立ってくる。このあたり、みんな似たような感想を抱いているようで、同様のハガキも多かったのだ。藤枝などは怒りのホコ先が一手に富士山に向けられているわけで、まあ、ハタで読んでいる分には微笑ましかったりもする（本人はアツくなってるんだろうけど）ガープの上手い倒し方など、あったらハガキ送っておくれ。

●『カブキ伝』最高!!　レイナChanとってもカワイイ!（カブキを想う一途さが）。男の人ってみんなこーいう女の子が好きなの?
（愛知県・兼修羅）

かわいらしいお便りであるが、ちなみに〝ガーター〟。これは調べてみたところ、辞書には「靴下留め」と出ていた。なぜ調べたかって?　いやぁ、ガーターてなんだかわからなかったんだもん。カブキが頭に装備してたのが、ナニかなとは思っていたけど、阿国がチャキチャキムスメでレイナがおっとりお嬢様。今回は2人のヒロインでキャラクターを明確に描き分けた『天外』だけど、さあ男の子諸君！　キミならどっちをとる?（笑）。

●『天外』シリーズには隠しコマンドなどで出るビジュアルテストがないので、私は普通にプレイして、ビジュアルシーンなどが出てくる場面をビデオで写し編集してみています。全国にこんなことをする人は案外多いような気がしますけど
（茨城県・昇龍脚!!）



↑長崎県　砂樹かりん

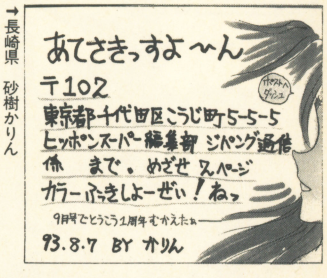


↑愛知県　兼修羅



↑横浜市　恵ちゃんはカルネ♡

今月のお触れ書き
12月号から新コーナー「カルティックリーダーズポール」を始めるぞ。そちらへの投票ももちろんだけど、通常のハガキは常に大募集しているのでそこんとこヨロシク。



↑長崎県　砂樹かりん

JOY&MIKE カブキ伝地獄耳



↑サントラ『天外魔境風雲カブキ伝』NECアベニューより3000円で発売中

ジョイ君、ゲームが発売された直後に『カブキ伝』のサントラCDが発売されたって知ってたかい?

もちろん。7月14日に発売されていたんだけど、僕なんか発売直後に買っちゃったもんね。

わざわざ買ったのかい?

ゲームだって元々CDなんだから、サントラ盤を買ったところで音が変わるわけでもないだろ?　まぁでも好きな曲をすぐにフルタイムで聴けるっていうメリットはあるけどね。

そう。ファンにとってはそれが何より有難いのさ。今回は音楽監督も変わっていて聴きどころも多いしね。

田中公平さんだろ?　久石さんから代わって、何か面白い変化があらわれたのかい?

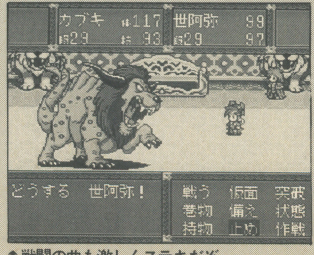
うん。というか、2人のスタンスの違いが明確にあらわれていて興味深かったよ。久石さんて曲調にもよくあらわれてるけど、独自のメロディーラインもってる人だから、『II』の時は音楽面ではかなり強い〝久石カラー〟が全編で出ていたよね。今回の田中公平さんは、自分自身のカラーを出すというより、場面やイメージに合った曲調というのを作り出していくタイプの人みたい。収録されている曲も、ジャズやスコットランド民謡風のアレンジ、クラシックやフラメンコのメロディーラインなんかを上手くミックスさせてバラエティに富んだラインナップになっているよ。

ほう。音楽評論家みたいにいっぱしの口をきくじゃないか、ジョイ君。

もともといろいろな方面で活躍してた職人的なミュージシャンらしいから、どの曲もとてもソツなくキレイに、カッコよくまとまっているよね。

11の「千年のカルネ」はピアノの音がとても美しくて好きだし、長かった物語を少しづつ思い起こさせてくれるようなスローナンバー19「回想」もいいね。でもやっぱり一番印象に残っているのは2の「仮面の貴公子」かなぁ。世阿弥のテーマでもあるけど、ゲームを起ち上げる時に毎回耳にした曲だからなあ。でも10の「満月のウンギエ」もいいなぁ。ミュージカルの曲はどれも華やかで甲乙つけ難いんだよな。う～ん。で、マイク君は……酒井法子が好きなんだって?

マイクーほっといてくれよ。



↑戦闘の曲も激しくステキだぞ

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

Gate

Rift

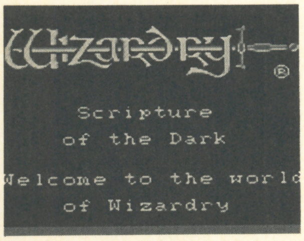
投稿のネタ26分類

A．思い出　N．スクープ
B．攻略法　O．生態図鑑
C．裏ワザ　P．言葉遊び
D．イラスト　Q．評論
E．写真　R．俳句・短歌
F．感想　S．笑える話
G．成功例　T．悲しい話
H．失敗談　U．希望
I．新発見　V．意見
J．質問　W．データ
K．回答　X．企画
L．私の主張　Y．お知らせ
M．パソコン情報　Z．その他

みなさまこんにちは。ウィザードリィ友の会のページでございます。いかがおすごしでしょうか。さっそくですが今月のメニューを御紹介させていただきたく思います。「ウィザードリィ・外伝IIIにおけるキャラクターメイキング法」の説明をさせていただこうと企画しております。いつもの友の会もございます。

種族、職業、性別……ありゃりゃ、今までと違うじゃないの

GB(ゲームボーイ)版・ウィザードリィ外伝III キャラクターメイキングについて



■アスキー■発売中■¥5150(税込み)

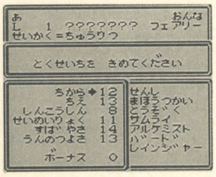
RACE・種族
5つの新種族を理解する

新たな種族が加わっただけでしょ。わたしゃ、今まで通りのパーティーで行きます。なあんて考えてるヤツ、いるだろ？　それが大きな間違い。従来種族の初期能力値にも、微妙に手が加えられたのだ。これは、FC版III以来の「初期能力値＋10ポイント」システムに対応した修正なわけ。今回は人間の僧侶だって あり得るよ。

おんやおやぁ〜。今回の『外伝』はなんだかようすが違うみたいだ〜。種族も増えれば職業も増えた。その上性別まであると来た日にゃ、もうどうしていいやらほぉやれほぅ。ま、愛のある友の会諸君には、ちょっとだけコツでも教えちゃおうかねぇ。

種族と性別と特色

種族	性	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運	長所	短所
人間	男	10	8	8	9	8	8	平均的	平均的
	女	9	8	8	10	8	8		
エルフ	男	8	10	10	7	9	8	信心・知恵	低体力
	女	7	10	10	8	9	8		
ドワーフ	男	12	6	10	12	7	7	力・信心	遅い
	女	11	6	10	13	7	7		
ノーム	男	11	7	13	10	6	7	信心・体力	遅い
	女	10	7	13	11	6	7		
ホビット	男	9	7	6	9	9	11	早さ・強運	低体力
	女	8	7	6	10	9	11		
フェアリー	男	6	11	6	6	14	11	知恵・早さ	低体力
	女	5	11	6	7	14	11		
ドラゴン	男	11	7	6	12	8	8	ブレス	信心低い
	女	10	7	6	13	8	8		
ラウルフ	男	9	6	12	10	8	9	信心・体力	知恵低い
	女	8	6	12	11	8	9		
ムーク	男	11	10	6	10	7	8	侍向き	信心低い
	女	10	10	6	11	7	8		
リズマン	男	13	6	6	14	9	7	戦士向き	他はダメ
	女	12	6	6	15	9	7		



↑こんなにバリエーションがあるなんて……かえって困るぞ

男が男で、女が女であることの意味は？

キャラクタの性別が決められる！　というわけで、思い入れできるのは結構だけど、能力差にも差が出ると聞いては……。しかしご心配なく。その違いは至極単純。各種族の基本能力値において、男は力が＋1、女は生命力で＋1という違いがあるだけなのだ。あと、まあ、イメージの問題もあるけどね（先月は誤報。グラフィックは出ません、ごめん）。だから、基本的には攻撃力重視か、HP重視か、ということで選んじゃえばいいわけさ。

いつもの友の会はここだよお

●『ウィザードリィ外伝III』の新種族の1つ、ドラゴンについて。やはりあのキャラの容姿は大アマゾンの半魚人を竜に置き換えたようなドラゴンマンアチブなんでしょうね。そりゃアメリカ産キャラだもの。頼りがいがありそうだけれど少しなじみづらそう。（滋賀県・大聖リース）

●『外伝III』の新種族について。リズマンというのはいわゆるリザードマンのことなんですね。最初は何かと思った。外見はトカゲ。ちょっと遠慮したいかな。『BCF』にいたフェルプールという猫の親戚の種族がカットされているようだ。個人的には残念だな。ムークってのはスターウォーズに出てたチューバッカを連想すると分かりやすそう。

ところで、『外伝III』のノームは気の毒である。ただでさえあんまり使えなかったのに、素早さが最低になってしまったなんて…。これじゃドワーフとたいして変わらないぞお。

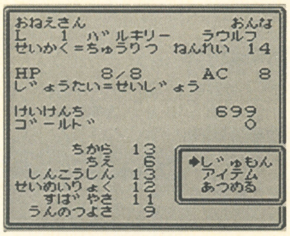
さらに、『外伝III』のホビットは気の毒である。今まで売りであった「素早さ」と「運」をフェアリーに奪われて、しかも最高を誇っていた特性値合計も人間と並ぶ最下位に転落してしまった…。（新潟県・グレたでーもん）

※いやまあみなさま。こんなところにいましたか。ええ、いましたよ。今回も前号に引き続いて『ウィザードリィ・外伝III』のスペシャルを展開している本コーナーなのだが、こちらの「みなさんの今月の声」コーナーもスペシャル状態を続けているわけなのだね。

今月のテーマ「種族とクラスと男と女」にちなんで、種族ネタをいくつか拾ってみたけれど、今回は数値が色々変化しているんで、ノームとかってダメっぽくなっちゃってる。これまでは平均的な数値が売り物だったのにねえ。ところで現時点ではまだ『外伝III』は

CLASS・職業
4つの新職業を知っておく

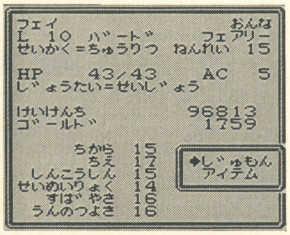
さて、職業も新たに4種類が加わっている。効果が戦闘中持続するという新呪文体系を操るアルケミスト、戦闘力のある盗賊でしかもアルケミスト呪文をおぼえるレインジャー、盗賊の能力＋楽器演奏能力（効果は呪文に近い）、さらには魔法使い系呪文までおぼえてしまうバード、そして、限りなくロードに近いが中立の女性キャラしかなれないバルキリー、イメージ的にもカッコいいヤツばかり。



↑バルキリーの甘い罠。でも、とにかくカッコいいから構わないのさ

もう盗賊なんていらないや、っていう職業が多いけど、盗賊固有の能力については、盗賊と忍者程度の差はあるので注意（結局は運の問題）。最初は盗賊で始めて、転職を考えるのが得策かも知れない。

そうそう、それから、忍者もアルケミスト系呪文をおぼえるようになったのだよ。まあ、おぼえ始めがレベル9だから、まともに使えるまで育てるのはちょっと大変だけどね。あと、バルキリーは作りやすいかわりに、装備がロードと違うことに注意。



↑フェアリーのバード（吟遊詩人）なんて、実にソソル設定だよねえ

PARTY・パーティ
理想的なパーティの組み方

さて、パーティーの組み方だが、実のところ序盤は以前と同じ考え方が最上。ただし、後々の転職はぜひとも考えたいので、じっくり決めよう。単純な転職パターンだけを考えても、ホビットの盗賊は忍者に、フェアリーの盗賊はバードに転職するとスムーズだし、エルフのアルケミストや魔法使いをレインジャーにしてしまうのも面白い。人間やエルフのアルケミストを、ビショップ、もしくはロードに転職させてしまうのも、大変だが魅力的だ。逆に、ムークを侍以外の上級職にするのは無理があるし、ドラゴンやリズマンの戦士は転職してもあまりいいことはない。結局、今まで以上に具体的に、理想とするパーティーの最終形態をイメージしてから始めなければいけない、ということなのだ。

職業と特色

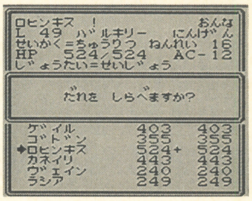
職業	必要特性値						適性時期	ポジション	主な任務
	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運			
戦士	12	—	—	—	—	—	前期	前衛	直接攻撃
魔法使い	—	12	—	—	—	—	前期	後衛	攻撃呪文
僧侶	—	—	12	—	—	8	前期	後衛	回復呪文
盗賊	—	—	—	—	12	12	前期	後衛	扉・罠
ビショップ	—	15	15	—	—	8	中期	後衛	鑑定・呪文
アルケミスト	—	13	—	—	—	13	前期	後衛	特殊呪文
バード	—	10	—	—	8	12	中期	後衛	M呪・盗賊
レインジャー	10	8	8	11	8	9	中期	後衛	攻撃・盗賊
侍	12	11	—	9	14	10	中期	前衛	攻撃・M呪
ロード	10	—	11	11	11	9	後期	前衛	攻撃・P呪
バルキリー	15	12	15	15	14	15	後期	前衛	攻撃・P呪
忍者	15	16	16	16	16	17	後期	前衛	攻撃・A呪

M＝魔術師／P＝僧侶／A＝アルケミスト

種族と職業の相性

種族	性	戦士	魔法使い	僧侶	盗賊	ビショップ	アルケミスト	バード	レインジャー	侍	ロード	バルキリー	忍者
人間	男	○	○	○	▲	○	▲	▲	○	○	○	×	○
	女	○	○	○	▲	○	▲	▲	○	○	○	○	○
エルフ	男	▲	◎	◎	○	◎	○	○	▲	○	○	×	▲
	女	▲	◎	◎	○	◎	○	○	▲	▲	▲	▲	▲
ドワーフ	男	◎	▲	○	▲	▲	▲	▲	▲	▲	◎	×	▲
	女	◎	▲	○	▲	▲	▲	▲	▲	▲	◎	○	▲
ノーム	男	○	▲	◎	▲	○	▲	▲	▲	○	◎	×	▲
	女	○	▲	◎	▲	○	▲	▲	▲	○	◎	○	▲
ホビット	男	○	▲	▲	○	▲	▲	▲	○	○	▲	×	○
	女	▲	▲	▲	○	▲	▲	▲	○	○	▲	▲	○
フェアリー	男	▲	◎	▲	◎	▲	◎	◎	▲	▲	▲	×	▲
	女	▲	◎	▲	◎	▲	◎	◎	▲	▲	▲	▲	▲
ドラゴン	男	◎	▲	▲	○	▲	▲	▲	○	○	▲	×	▲
	女	◎	▲	▲	○	▲	▲	▲	○	○	▲	▲	▲
ラウルフ	男	○	▲	◎	○	▲	▲	▲	○	▲	○	×	▲
	女	▲	▲	◎	○	▲	▲	▲	○	▲	○	○	▲
ムーク	男	○	○	▲	▲	▲	○	○	▲	◎	▲	×	▲
	女	○	○	▲	▲	▲	○	○	▲	◎	▲	▲	▲
リズマン	男	◎	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	×	▲
	女	◎	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲

◎＝最適／○＝可／▲＝今いち／×＝不可能



←こんなパーティーで攻略してみました。悪くないぞ

最後に、新職業・新種族中心で、おすすめの組み合わせを紹介しておこう。戦士→ドラゴン、戦士→リズマン、侍→ムーク、バルキリー→ラウルフ、レインジャー→ホビット、バードorアルケミスト→フェアリー。てなところ。

発売されていないので当然インプレッションの声もない。そこでといっては何だが、いまだに実は人気が高い『外伝II』の話を少しピックアップしちゃる。

●知らない人もいるでしょうから…『外伝II』のキャラ＆サウンドモードです。やりかた。『　－ＷＩＺ－　』というキャラをつくる。ただこれだけです。何て簡単な。

おまけにちょっとした発見を。ボラツなどでアンデッドを石化させるとその間そいつにはディスペルが効かなくなるようだ。同様に麻痺や睡眠でもディスペルはできない。（滋賀県・大聖リース）



↑大阪府・タカキチ



↑千葉県・ミケまつよし

お知らせ
『ウィザードリィ・外伝IIIのすべて』発売

『ウィザードリィ』を遊びまくるならば、あんた、『ウィザードリィのすべて』でしょ。

「ゲームは1本も持っていませんけれど、『すべて』のシリーズは全部集めています」（東京都・ダルシム）

もちろん新作『ウィザードリィ・外伝IIIのすべて』も近々リリース。10月1日から20日に発売がのびてしまったけれど税込880円で世に出ますのでよろしくね。

新世代のための、ネットワークステーション!!

DIAL FUN CLUB

☎0990-308-275
☎0990-318-496

つながらない時は**03-5729-3496**におかけなおし下さい。

コンピューター・ゲーム

001#	ショート伝言板
002#	ロング伝言板（伝言時間５分）
003#	売りたし！
004#	買いたし！
005#	ボクのイチオシゲーム
006#	わたしの愛するゲームキャラクター
007#	お助けマンを頼む！
008#	秘ギ、裏業を紹介するぜィ
009#	パソコン仲間集まれ！
051#	メガドライブ大好き
052#	絶対PCエンジン
053#	ゲームセンター嵐！
010#	開局リクエスト
099#	ゲーム新規開局速報
100#	待ちあわせBOX
101#～199#	フリーBOX

ア 行（番組ガイド 041#）	546# スーパーファミスタ ★	439# 対局囲碁ゴライアス	598# ファイヤーエムブレム
506# イース（I～IV）	320# スーパーフォーメーションサッカー	440# ダブル役満	381# ぷよぷよ
509# ウィザードリィ（I～V） ★	352# スターフォックス	441# 超兄貴	493# ファイナルファイト（1、2）
449# うしおととら	549# ストリートファイター ★	442# デュアルオーブ	358# ペアナックルII
450# A. III.	324# SNATCHER	328# 提督の決断	411# Pop'n ツインビー
427# エストポリス伝説	452# スーパーボンバーマン	570# 天外魔境	マ 行（番組ガイド 047#）
304# オウガバトル	318# スーパーファイヤープロレスリング	455# テクモスーパーNBAバスケットボール	607# MOTHER（1, 2） ★
521# 弟切草	324# SNATCHER	403# 天使の詩II 堕天使の選択	446# 魔界村外伝
カ 行（番組ガイド 042#）	472# スーパースコープセット	573# ドラゴンクエスト（I～V） ★	458# マイティーファイナルファイト
349# 餓狼伝説（宿命の戦い） ★	487# スペースバスーカ	331# ドラゴンナイト（I, II）	459# マジンガーZ
526# キャプテン翼（I～IV）	488# スーパーマリオコレクション	574# ドラゴンボールZ（全シリーズ）	339# マリオペイント
428# Kick & Rush	489# スーパーエアダイバー	443# ドラゴンズマジック	494# MADARA（1、2）
418# クレヨン しんちゃん	490# スーパーファミリーテニス	ナ 行（番組ガイド 045#）	447# メガロマニア
431# ゴッドメディスン	491# スーパーマリオランド２	456# 日本プロ麻雀連盟推薦 プロ麻雀 極	382# メタルマックス
368# 鋼鉄の騎士	492# スーパーマリオワールド	583# 信長の野望	610# 女神転生（真）
サ 行（番組ガイド 043#）	435# 全日本プロレス	ハ 行（番組ガイド 046#）	614# モンスターメーカー
616# 三国志（I～III）	436# 007・死闘	424# バトルトード	ヤ 行（番組ガイド 048#）
433# Jリーグ グレイテストイレブン	373# 聖剣伝説（1, 2）	444# バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ！	361# ヨッシーのクッキー
541# シャイニング・フォース	555# ゼルダの伝説	445# バブルボブルジュニア	495# ヨッシーのロードハンティング
369# 重装機兵ヴァルケン	325# ソニック・ザ・ヘッジホック（1, 2）	457# パチスロキッズ	ラ 行（番組ガイド 049#）
545# 新世紀GPXサイバーフォーミュラ	437# ソルティス	338# 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ	622# らんま½
453# ジョイメカファイト	タ 行（番組ガイド 044#）	425# 美少女戦士セーラームーン	340# ランドストーカー～皇帝の財宝～
313# シルヴァ・サーガ２	327# ダービースタリオン全国版	480# びっくり熱血新記録！どこでも金メダル	341# 龍虎の拳
486# GP-1	422# 太閤立志伝	426# フィーンドハンター	630# ロマンシング サ・ガ
319# スーパーマリオカート	438# 第３次スーパーロボット大戦	333# ファイナルファンタジー（I～V） ★	ワ 行（番組ガイド 050#）

3□□□# DIAL カルトクイズ

★印のついているゲーム・アニメはそれぞれの番号の頭に[3]をつけてダイヤルすれば、クイズが楽しめるぞ！
全問正答者には、3000円分のAVソフトチケットを抽選でプレゼント。なお伝言にもどるには[0]#をダイヤルしてね

●利用方法●

0990-308-275 or 318-496 をダイヤル → アナウンスと発信音の後に[0]をダイヤル

ダイヤル回線 → もう１度[0]をダイヤルして説明を聞いてね → 番組番号をダイヤル（[#]はいりません）

プッシュ回線 → 番組番号と[#]をプッシュ → 伝言を 聞く▶7[#] 残す▶3[#]（伝言時間45秒）

一般回線会員募集中!!

低料金でかけ放題／資料希望の方は、住所、氏名、年令、資料希望と明記の上、下記E-NETまでハガキで。

アニメ

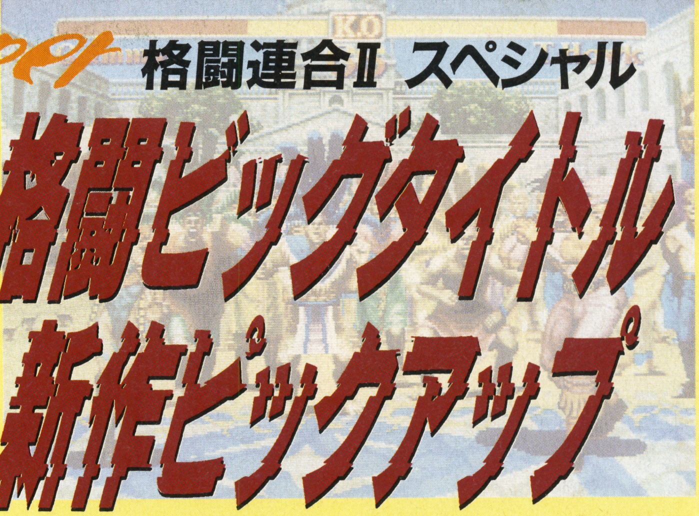
011#	ショート伝言板
012#	ロング伝言板（伝言時間５分）
013#	売りたし！
014#	買いたし！
015#	イチバンおもしろい番組はナニ？
016#	お気に入りキャラクター紹介
017#	ものまねグランプリ
018#	アニメのど自慢（伝言時間３分）
019#	同人誌仲間集まれ！
061#	マンガ大好き！
062#	特撮でつっぱしれ！
020#	開局リクエスト
900#	アニメ新規開局速報
200#	待ちあわせBOX
201#～299#	フリーBOX

ア 行（番組ガイド 031#）	689# 源氏	831# 超幕末少年世紀タカマル	763# 炎の闘球児ドッジ弾平
631# アーシアン	807# 剣勇列伝ヤイバ	814# ツヨシしっかりしなさい	761# 北斗の拳
632# アイドル天使ようこそようこ	692# 元気爆発ガンバルガー ★	720# デビルマン	マ 行（番組ガイド 037#）
635# あしたへフリーキック	830# ゴーストスイーパーGS 女神	721# 天空戦記シュラト	762# ママは小学４年生
642# アルスラーン戦記	837# ここはグリーンウッド	722# 天空の城ラピュタ	766# 魔神英雄伝ワタル ★
835# ああ女神さま	サ 行（番組ガイド 033#）	724# 伝説の勇者ダ・ガーン ★	768# 魔道王グランゾード
653# 海の闇、月の影	693# サイレントメビウス	725# ときめきトゥナイト	770# 魔法のエンジェルスイートミント
645# うしおととら	694# サザエさん	731# ドラゴンクエスト	771# 魔法の天使クリーミーマミ
650# 宇宙戦艦ヤマト	695# 3×3EYES	732# ドラゴンクエストーダイの大冒険ー	772# 魔法のプリンセスミンキーモモ ★
651# 宇宙戦士テッカマン・ブレード	696# 三国志	733# ドラゴンボール Z ★	822# ミラクルガールズ
654# うる星やつら	697# シティーハンター	838# ドラゴンハーフ	823# みかん絵日記
836# ウゴウゴルーガ	810# 疾風アイアンリーガー	893# ドラゴンリーグ	839# ミスター味っ子
656# NG騎士ラムネ&40 ★	699# 少年アシベ	ナ 行（番組ガイド 035#）	824# 無責任艦長タイラー
カ 行（番組ガイド 032#）	700# 新世紀GPXサイバーフォーミュラ	815# 南国少年パプワくん	782# めぞん一刻
665# 風の谷のナウシカ	712# スーパービックリマン ★	816# ナンとジョー先生	783# 魍魎戦記マダラ
805# 風の中の少女 金髪ジェニー	811# スーパーヅガン	817# 忍たま乱太郎	ヤ 行（番組ガイド 038#）
666# 機甲警察メタルジャック	701# 絶対無敵ライジンオー ★	818# 熱血最強ゴウザウラー	785# YAWARA
668# 機動警察パトレイバー	702# 聖闘士星矢	819# ノンタンといっしょ	894# ヤダモン
669# 機動戦士ガンダム	716# 聖伝リグ・ヴェーダ	ハ 行（番組ガイド 036#）	825# 幽遊白書 ★
671# キャプテン翼	840# 絶愛	742# 花の魔法使いマリーベル	826# 勇者特急マイトガイン
674# 究極超人あ～る	タ 行（番組ガイド 034#）	820# 姫ちゃんのリボン	789# 鎧伝サムライトルーパー ★
679# 銀河英雄伝説 ★	705# ダーティペア	749# 美少女戦士セーラームーンR ★	ラ 行（番組ガイド 039#）
683# キン肉マン	708# 太陽の勇者ファイバード	751# 電影少女	790# らんま½ ★
687# クレヨンしんちゃん	717# 超電磁マシーンボルテスV	756# ファイブスター物語	793# ロードス島戦記
842# クランプ学園探偵団	714# 超時空要塞マクロス	758# ふしぎの海のナディア	ワ 行（番組ガイド 040#）

肖像権・著作権に関わる物の売買は法律で禁じられています。なお、電話のかけすぎには注意しましょう。また、未成年の方は親の承諾を得てかけてください。このサービスは地域によって遠距離通話料が加算されます。御利用になれない地域もありますのでご了承ください。（発信地／東京　６秒10円）

◆ **E-NET** 東京都渋谷区道玄坂1-15-3 プリメーラ道玄坂521　03-5458-9441 ◆

アーケードゲーム格闘ビッグタイトル新作ビックアップ



8月下旬に恒例のアーケードゲームの新作発表展示会、AM（アミューズメントマシン）ショーが開催された。ショー全体を彩っていた主役はやはり格闘アクションゲームだった。数々の格闘新作タイトルが発表される中で最もエキサイティングな印象をファンに与えていたのは、『スーパーストリートファイターⅡ』『餓狼伝説スペシャル』『ヴァーチャファイター』の3本であった。今回はこのビッグ3のレポートを行うことにしよう。

1 スーパーストリートファイターⅡ

カプコン／発売中

1対1の格闘アクション『ストリートファイター』の続編、1991年発表の『Ⅱ』が、『Ⅱダッシュ』『Ⅱダッシュターボ』と改良され続けたが、ここに新たなるアッパーバージョンが発表された。変更点はシリーズ中最も大きい。4キャラ追加。

『ターボ』がスーパーファミコンに移植されて、このシリーズをとりまく状況も一段落を迎えたかと思っていたところへ、突然の新作リリースのニュース。『スーパーストリートファイターⅡ』は、このシリーズが何度もマイナーチェンジを繰り返してきたことを頭にいれて考えてさえも、究極の進化型であるといえるであろう。今までのスタイルを基本に、新キャラを4人プラスし、従来の12人にもいくつかの通常技、必殺技を追加してある。グラフィックも多くが描きかえられていることに加えてサウンド面も大幅に変更されている。がらりとゲームが変わってしまったかのような印象さえ受ける。「豪華版」とでも呼びたくなるようなこの新作をサウンド・グラフィックの環境面、新しく加えられた4キャラクター、そして話題のトーナメントモードの解説の3セクションに分けて説明していこう。



⬅対戦用のキャラクターセレクト画面。対コンピュータモードでは違う画面が出現する。見ての通り各キャラとも絵柄が大幅に変化した

WATCH OUT! PART1 SOUNDS&GRAPHICS

カラーチェンジだけでなく描き直されたグラフィック。ガラッと入れ替えられたサウンド群

今までのバージョンアップ版に比べると最も大きな変化があったうちの一つが音と絵だろう。従来のものはキャラクターと背景の絵柄の色を変えただけだったが、今回は背景も含めて描き直しが多く目に付く、もちろん今までのバージョンを基本としているのでまるっきり違う背景になったりはしていない。もちろん、新キャラのステージ4つの背景も凝ったつくりである。オープニングデモに至っては全く新しいものにチェンジされている。また各キャラクターのアップ画面とか細かい話だが、文字のフォントまで変更になっている。

次に各キャラクターの色だが、これはそれぞれ8色ずつある。かつての各バージョンの色ももちろん選べる。

さて、新作の印象を過去の作品とは異なったものにしている最も大きな要因はサウンド面であろう。Qサウンド装備の基盤を使用しているためまず音が良いことに気付く。さらにBGMは総リアレンジバージョン。ゲーム中の効果音も多くが変更されている。声が若返ったキャラも多い。それぞれのキャラに応じたイメージを大切にした姿勢が追求されていて、より感情移入しやすくなったとも言えるだろう。蛇足だが、勝ちポーズも変更になったキャラも多い。



⬆かつての12人のキャラは色々な面で変化が多い。特に、基本技グラフィックの少なかった四天王は大幅に技に変更が加えられている







➡新キャラのホームステージ。ていねいに、美しく描き込まれている

WATCH OUT!

PART2

NEW CHARACTERS

新たに追加された4人のキャラクターたちと従来の12人のファイターたち

操作方法はキャラが右向きの場合です。

CAMMY
キャミィ

女性キャラ第2号。小柄で軽快な動きが特徴だ。体が小さな割にはリーチの長い技を多く持つ。必殺技は2つ。キャノンスパイクは→↓↘とキックボタン。入力コマンド同様に昇龍拳タイプの対空技。出がかりの無敵タイミングで飛び道具をすり抜けたりなどが可能だ。もう1つはスパイラルアロー。↓↘→とキックボタン。地面と平行に空中を飛んでいく。足を前にして飛ぶサイコクラッシャーといった感じ。



⬅小柄な体がステップを踏むように軽やかに移動する

T.HAWK
サンダーホーク

巨体キャラだが、決して使いにくい印象はない。必殺技のバリエーションが彼を魅力あるキャラとしているのである。スクリューパイルドライバー的なメキシカンタイフーンはレバー1回転とパンチボタン。敵をつかんで空中で2回転させて地面に叩きつける。トマホークバスターは→↓↘とパンチボタン。出がかりが無敵の昇龍拳タイプの技だ。ジャンプ上昇中にパンチ3つ同時押しのコンドルダイブもある。



⬅必殺技はどれもパワフルで敵を威圧するものばかり

FEI LONG
フェイロン

またしても小柄でスリムな、今度はカンフーファイターだ。必殺技は2つだが、さまざまな通常技を駆使して敵に接近するのが基本的な闘い方になるだろうか。←↓↙とキックボタンで熾炎脚が使える。真上に飛ぶサマーソルトキックといった感じで、出がかりが無敵。もうひとつの必殺技は烈火拳だ。↓↘→とパンチボタンだが連続で3回入力すればそれぞれモーションの違う3段攻撃となる。



⬅烈火拳は連続で入るが、ガードされると後が恐い

DEE JAY
ディージェイ

新キャラの中で唯一の飛び道具を持つキックボクサー。リーチの長いキック系の技も怖い。飛び道具のエアスラッシャーは←にためて→とパンチボタン。←にためて→とキックボタンでダブルローリングソバット。前に向かって歩くような感じで連続して2回ソバットが入る。マシンガンアッパーは↓にためて↑とパンチ連打と一風変わったコマンドだが比較的出やすい。出がかりが無敵なのが使える。



⬅試合に勝つとマラカスを持って踊る。嬉しそうだ

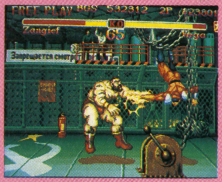
『ダッシュ』『ターボ』などの今までのバージョンアップ版では実現しなかったのが新キャラクターの追加。『スーパー』では4人もキャラクターが増えている。それぞれが個性的な必殺技をひっさげて最強を狙う。



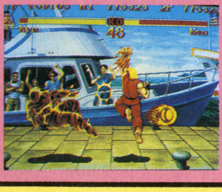
⬆いずれの新キャラクターも『ストリートファイターⅡ』っぽさを感じさせる骨太さを持っている。必殺技も強力なものが揃っている。

AND THE OTHERS
他のキャラクターにも変化あり

他12人の中にも必殺技が追加された者がいる。四天王はサガット以外全員に、他はリュウ、ブランカ、ザンギエフに技が追加された。それ以外の者でも威力や効果に変化がある。



➡ただでさえ強いベガに新必殺技デビルリバースが。相手の裏に回るように飛んで空中でパンチ



⬅リュウのファイヤー波動拳（別コマンド）とケンの大昇龍拳は敵を燃やすことができる。



➡ブランカの新必殺技バックステップローリング

WATCH OUT!

PART3

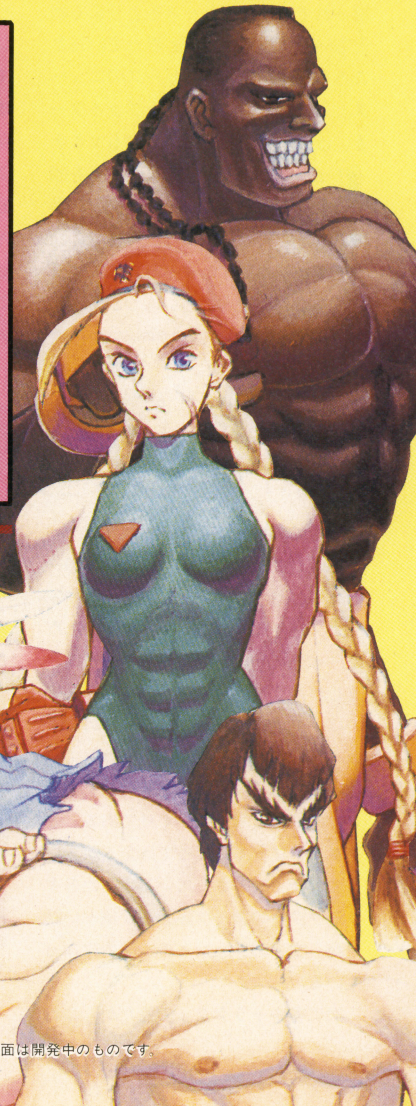
TOURNAMENT

通信による8人同時対戦バージョン

今回の新作で話題になりそうなのがトーナメントバトルだ。これは言うなれば、よくゲームセンターで見かけるナムコの『ファイナルラップ』などの通信による多人数同時対戦みたいなものと考えて良い。4台の本体を使用して8人で対戦する。参加者数不足時はCOMが担当してくれる。8人中4人が勝者となるが、敗者の4人が画面の指示に従いシートチェンジを行う。さらにその結果に応じてもう1度対戦し（合計3回）、1位から8位までの順位を決定するというものだ。

⬇乱入対戦台に続いて新しい遊び方の方法を示した。ユーザーをエキサイトさせるには非常に良い方法ではなかろうか



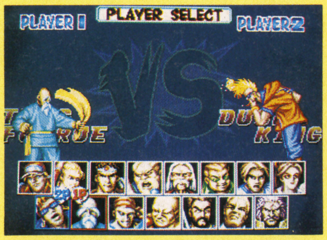


2 餓狼伝説スペシャル

SNK／発売中

NEO・GEOの人気が上昇気流に乗りかけているころ発売された『餓狼伝説』から数キャラ、その続編であり大ヒット作『餓狼伝説2』からの全員で構成されたスペシャル版。追加要素が多く、キャラ間のバランスも考えられている。

こちらも「豪華版」と呼ぶにふさわしい新作だ。今回は1作目から4人、2作目から4人（重複1名）の追加キャラの必殺技を紹介しよう。



⬆今までは使うことのできなかった7人のキャラクターたち。必殺技も興味深いところ

ニューキャラクターの必殺技コマンド表

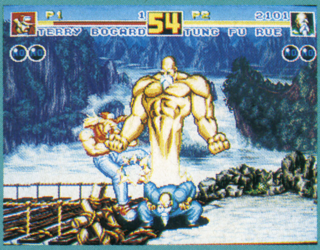
操作方法はキャラが右向きの場合です。

ダック・キング


⬆『餓狼伝説』より。自分の体ごと敵に向かって突っ込んでいく必殺技が4つ。動きが素早く連続技が入りやすいキャラクター

ヘッドスピンアタック：←ため→パンチ
ブレイクストーム：↓↘→↗キック
ダンシングダイブ：↓↙←キック
ビートラッシュ：→←→C

タン・フー・ルー


⬆『餓狼伝説』より。小柄な割にはパワフルな技を繰り出す。昔は薬を使ってパワーアップしていたものだが、今回はなし。撃放は派手

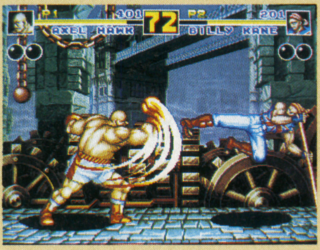
箭疾歩：↓↙←パンチ
撃放：C連打
烈千脚：↙ため↗キック
衝波：↙ため→パンチ

ビリー・カーン


⬆『餓狼伝説』『餓狼伝説2』より。棒を武器にして戦う。いずれの必殺技もこの棒を応用したものばかりである。投げ技にさえも棒を使う

三節棍中段打ち：←ため→パンチ
雀落とし：↙ため↗パンチ
旋風棍：パンチ連打
強襲飛翔棍：↙↓↘→キック

アクセル・ホーク


⬆『餓狼伝説2』より。ボクサー。必殺技のアクセルダンスをはじめとしたパンチの破壊力がとにかく強い。『2』から必殺技に変更あり

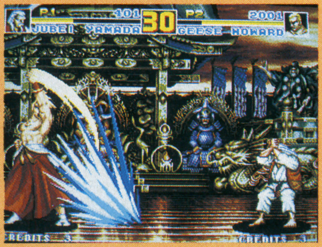
トルネードアッパー：↓↘→パンチ
スマッシュボンバー：↙ため→パンチ
アクセルダンス：パンチ連打

ローレンス・ブラッド


⬆『餓狼伝説2』より。プレイヤー使用可能キャラになったために基本技が加わり、イメージ通りの使い勝手とはやや違う感じ

ブラッディサーベル：←↙↓↘→パンチ
ブラッディスピン：←ため→キック
ブラッディカッター：↓ため↑C

ギース・ハワード


⬆『餓狼伝説』最終ボスだった男。烈風拳を大パンチで入力するとダブル烈風拳となる。当て身投げがこのキャラクターの強みだろうか

烈風拳：↓↘→パンチ
疾風拳：ジャンプ中↓↙←パンチ
当て身投げ：←↙↓↘→↗キック

ヴォルフガング・クラウザー


⬆『餓狼伝説2』最終ボスだった男。もちろん昔のままだと強すぎるので色々とパワーダウンがほどこされている。それでも強そう

上段ブリッツボール：↓↙←パンチ
下段ブリッツボール：↓↙←キック
レッグトマホーク：↓↘→キック
当て身投げ：←↙↓↘→↗パンチ

他のキャラたちは？


⬆各キャラとも派手なパワーアップはしていない。バランス調整を加えた程度だ

他のキャラ、つまり『餓狼伝説2』で使用可能だったキャラたち。彼らにはハメ防止や使えない技の改良、もちろん強弱のバランス取り程度のマイナーチェンジが施されているのだ。

3 ヴァーチャファイター

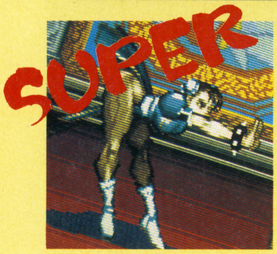
セガ／発売日未定

ポリゴン使用によるスムーズな動きを実現した3Dの1対1の格闘アクション。レバーと3ボタン（パンチ・キック・防御）のみを操作する。勝負がついた後で異なるアングルから試合を再現して見せてくれるリプレイモードつき。

「セガのポリゴン」といえば、さらに『ヴァーチャファイター』のタイトルを聞くと、『ヴァーチャレーシング』を思い出す。この作品はそれと同じグラフィックボードを使用している。ポリゴンによってどこまでの表現が可能になるのか今後の開発状況が楽しみだ。


⬅ショーではバーコードでキャラを作る特別バージョンが参考出品されていた

どうやら本当に連載になったらしい格闘ゲームファンクラブ



格闘連合II

VOL.4

◎文／手塚一郎

今月もあるぞ格闘連合 どうやら本当に連載か

先々月号で募集した、連載署名運動（？）「頼むよ、みったん」コーナーに、多数のお便りありがとうございます（笑）。ホントに送られてくるとは思わなかったので、ちょっとビックリ。いやー、楽しませてもらいました。さすがの三橋編集長もこれにはビビったようで、今月も「格闘連合」は健在です。しかもカラー！　うれしいよー。

ではでは、さっそくお便りの紹介。

あらら、祝電が届いている。

★祝！　連載決定

おめでとー（じつは9月号から買いはじめたので、よくわからんけど）。とにかく、はくしゅー。格闘ゲームが超下手Pなんですけど。

［群馬県・覇縞盗賊団］

■ま、祝電っていってもハガキなんだけど。とにかく、ありがとう。このコーナーは、べつにゲームのうまい下手は関係ないよ。よろしく。

★今度発売される「アストラルバウト2」には、どんな選手が登場するのだろう。隠しキャラなどで、ブルース・リーとかカール・ゴッチもどきが出るとうれしいなぁ。

［愛知県・堀田ゆふぃちろふ］

■じつは、ぼくもこの「アストラルバウト2」を楽しみにしています。リングス（団体名ね）に所属している選手をモデルにしているようで、ヴォルク・ハンやディック・フライもどき（笑）も登場するとか。でも、問題なのは、関節技の処理なんだろうなぁ。

あ、もう一丁、堀田のハガキね。

★ストIIターボのCMを見て、ガイルにはリングスのセルゲイ・スーセロフを使えばいいと思ったのはオレと手塚さんだけだろうか？

［愛知県・堀田ゆふぃちろふ］

■リングスを知らないと何のことだか、さっぱりわからんぞ。でも同意見。



⬆大分県・一塔寺春丸

不完全保存版 愛のターボ講座 PART2

今回はリュウの足払いについて

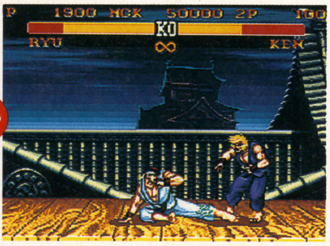
先月の予告どおり、今回はリュウの足払いについて解説する。が、相手のキャラによって、こちらの戦法が大きく異なるので、誌面の都合からリュウ、ケン対決のみに的を絞ることにしたいと思う。御容赦願いたい。

さて、当たり前のことだが、リュウ、ケンには3とおりの足払いがある。弱は非常に素早く、また連続で出せるものの威力が弱く、間合いも狭い。強は、間合いも広く、命中すれば相手を転ばせることができるのだが、スキが非常に大きいため、空振りすると危険だ。中は、その中間の間合いと威力とを持っている、とでも考えてほしい。

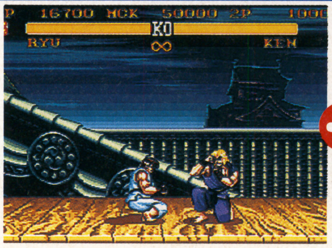
先月号でも触れたが、リュウ、ケン対決は突きつめると「波動拳」と「足払い」のコンビネーションの闘いとなる。互いに相手の波動拳のモーションを盗み、そこから連続技につなげたいと思っているので、フェイントを駆使しながら機会を窺うことになる。だが、警戒し過ぎると闘いが進展しなくなるのも事実。そんな状況を打破するため







⬇互いの足払いが届くかどうか、という間合いがメインとなる。画面上のキャラのちょっとした動きから、相手が何をしようとしているのかを見抜き、それに的確に対処してゆくのが望ましい。もしも、相手が波動拳を狙っているようならば、中の足払いでそれを止めるのがいい。飛び込むよりはリスクが少ない。







⬆ときには、ガードされるのがわかっていても強の足払いを出す。これを波動拳へとつなぐ連続技にしておけば、少しでも相手の体力を削ることができる。画面端に追いつめたときにも有効な闘い方であろう。注意すべきは、前進した直後だと波動拳が昇龍拳になりやすいこと。ゆえに波動拳は強ではなく弱で出すようにせよ。

もう来たぞスパⅡネタ
これからも大募集だぞ

★ストⅡでやめておけばいいのに、ダッシュからターボ、そしてスーパー。焼き直しをくり返したせいで、「ストⅡ」の世界観や思い入れは、完全に損なわれてしまったように感じます。個人的には「ロストワールド」などのような、個性的な作品を創っていたころのカプコンに戻ってほしいです。



⬆茨城県・昇龍脚

[滋賀県・大聖リース]

■このような意見もあれば……

★「スーパーストⅡ」期待大です。何といってもキャミィちゃん(笑)。ハイレグで闘う、というのがいいですね。春麗と、どちらが人気が出るのでしょうか。ぼくはキャミィちゃんに1票！

[宮城県・キャミ夫]

■こんなお便りも届いています。9月15日あたりからQサウンド筐体に入ったタイプは出荷されるなんて情報もあるので、もうプレイしたことのある人もいるかもしれませんね。ぼくが遊んだ感じでは、まあ予想どおりと言うか。元があるだけに、プレイ感覚はストⅡ的で、戸惑うことなく楽しめました。ただ、ターボのスピードに慣れているせいか、妙に遅く感じて……。ぼくは、あの速さが心地よかったなぁ。あ、そうそう。キャミィとサンダーホークが強そう。キャミ夫、よかったな。

★「スーパーストⅡ」が発売されるそうで。そこで気になったのが、このコーナーの名前。これってスーパーストⅡに合わせたものなのですか。それから以前、このコーナーで手塚さんはストⅡ最新作の登場キャラについて「女ガイルとか」なんて書かれています。これはキャミィのことですよね。



⬆静岡県・夢狩！

[神奈川県・流山理恵子]

■その辺の大人の世界は複雑です。

★「ワールドヒーローズ」を「ワーヒー」と呼ぶのはやめた方がいいと思います。すごいマヌケっぽく聞こえますよ、ワーヒーって。

[東京都・まぢゃ]

■確かに。そういえば、先月号でSFC版の「ワーヒー(笑)」をサンソフトさんにねだったのに送られてこない(当り前か)。ほしいよぉ。

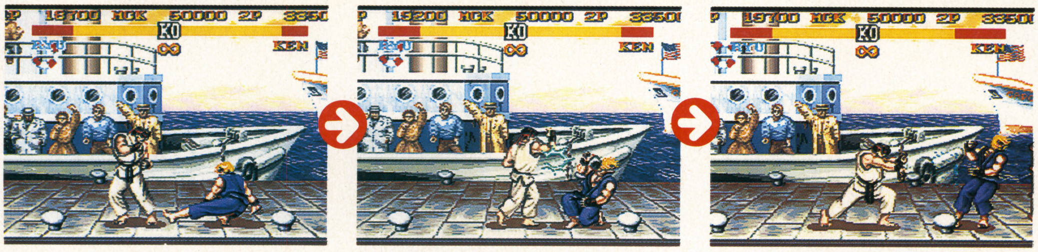


⬆愛知県・あすたろーて

★ターボの国技館大会に行ってきました。去年よりもイベント(ライブなど)が多く、楽しかったです。でも一番よかったのは、見知らぬ人とストⅡの話をたくさんしたことでした。

[神奈川県・吉原飛砂]

■お、それは楽しそう。吉原は2年連続出場とのこと。3年目を目指せ！



⬅接近戦で大切なのは、いかにして相手に強の足払いを空振りさせるか、である。中の足払いで相手を牽制し、イライラさせると出してくれることが多い。空振りを誘えたら、一歩前進して強の足払いか、そのまま近づいて投げを狙うのが一般的だが、慣れてきたら、しゃがみアッパー→波動拳（強）を狙ってみるのも良し。

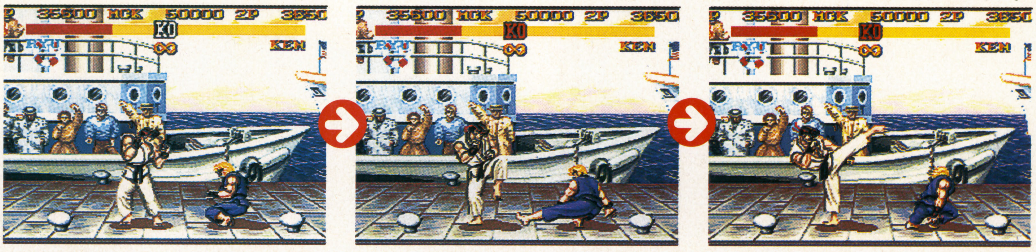
の技として足払いが重宝する。

よく使われるのは中と強。とくに強は相手を転ばせることが可能なので非常に役に立つ。ただし、空振りしてはいけない。ガードされても構わないので、必ず当てること。これが大切だ。もしも空振りしてしまうと、足が引っ込む瞬間を狙って、逆に強の足払いで転ばされたり、あるいは近寄って投げられてしまうことになる。上級者を相手にすると、これだけでは済まない。投げるかわりに、しゃがみアッパー→波動拳の連続技を入れられてしまうことさえあるのだ。ゆえに、完璧に技の間合いを把握する必要がある。

次に中の足払い。これは、割と間合いも広く、また素早く出せるため、相手の動きを封じることに使われる。投げなどを狙って前進してくるところを狙うだけではなく、波動拳のモーション中に命中させれば、それを止めるのも可能。とくに、画面端に追いつめたときにこの技でプレッシャーをかけてゆけば、おもしろいように決まることも多い。ただし、弱の足払いを連打されたり、タイミングよく強の足払いを出されると返されてしまうので、過信してはいけない。これを中心に闘うのではなく、あくまでも相手の出方によって使うようにするべき。

最後は、弱の足払い。相手の足払いを止めるなどが可能だが、威力が弱いので、実際は役に立たない（連続技に組み込む場合などは例外）。そこで、接近戦での駆け引きでは「足払い」ではなく、立った状態でのキックとして使うことになる。写真を見てもらえればわかるように、立ちキック時は、足元の食らい判定が非常に小さくなるのだ（逆に、しゃがむと足払いを受けやすくなる）。つまり、これで相手の強足払いをかわし、すぐに反撃に移ることも可能となるわけである。これが実戦では非常に重宝する。また、立ちキック（弱か中）は（タイミングが合えば）相手の竜巻旋風脚を落とすこともできるので、竜巻対策ともなる。

誌幅が尽きた。この続きは次号で。



➡相手が足払いの間合いを把握しているなら、わざとその間合いに入ってみるのもいい。そこで立ち弱キックを出し、足元の食らい判定を小さくすれば空振りを誘える。ただし、間合いが近すぎると当然転ばされることになるので、あまり調子に乗ってはいけない。これらの間合いは何度もプレイし、感覚としてつかむしかない。

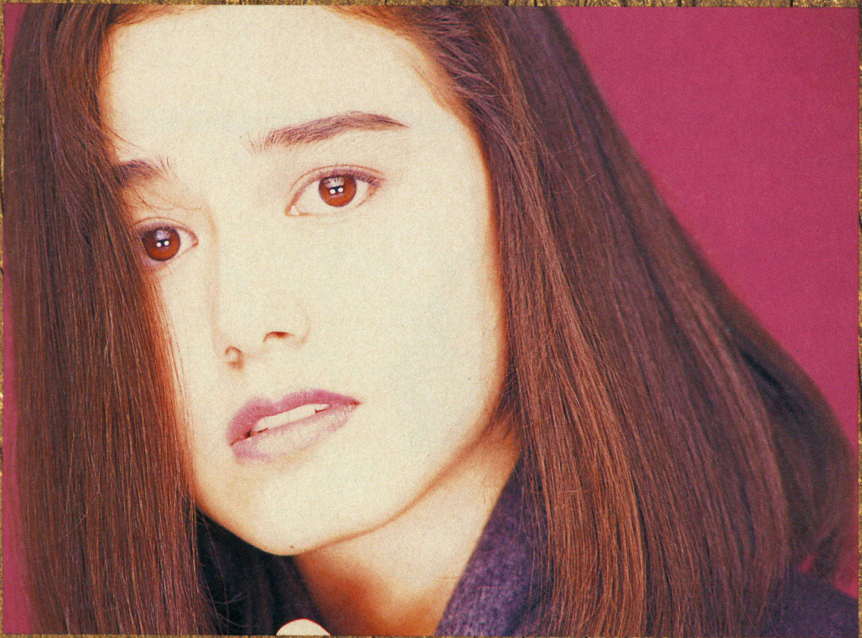
Akane Oda



●撮影：山田崇博　スタイリスト：屋良艶美　ヘアメイク：岩井マミ











小田茜 おだ　あかね

●1978.11.6.●B81W60H85F24.5●163cm●栃木県●A型●小学6年生時に「第4回全日本国民的美少女コンテスト」でグランプリ受賞。表紙ではハイテク64bit時代のサイバーアイドルに扮してくれたぞ!!

すべてを見せます！
あなたの心の
奥の奥

人生四十八手

「精神を驕るものは、精神を語るべからず。」
　こんにちは。また、お逢いしましたね。人生四十八手の時間です。今回の患者さんは、中学3年生の「小田茜」さん。女優を目指す彼女は、ハードな仕事に追われ次第に自分を見失ってしまう……といった悩みを抱え、私の診療所のドアを叩いた次第でございます。楽しい人生の手引きをレクチャーする私、桑江山カリの四十八手で、ポン。



監修・桑江山カリ先生
←ヒッポン読者に馴染み深い精神(サイコ)カウンセラー。先日ごいんきょとクラブ音楽(ミュージック)についておしゃべり

CASE 1



頼りがいのある人って、好き……かな？

桑江山（以下(桑)）：女優という仕事は大変みたいね。「女の優れた人」って意味だから色々な面で、気を配ったり。学校はどう？　彼氏なんかは？
小田茜（以下(茜)）：ん一……（しばし沈黙）。お仕事も忙しいし、知り合う機会がなかなか……ネ。
(桑)：じゃあ茜ちゃんがこれから失敗しない為、とびっきりイイ男を紹介するうえで、以下のテストに答えてね。
問①窓際でパイプをふかしてる紳士がいます。第一印象は？　A＝物思いにふけり心配事がありそう　B＝頼りがいがありそう　C＝パイプをふかしてるので芸術関係の仕事をしてる人
問②20代の男性がレストランで乾杯をしていますが、何のため乾杯してる？　A＝取引成功のため　B＝健康のため　C＝ただなんとなく
問③外を見るとデモ行進が。なんのデモ行進？　A＝ボーナス闘争　B＝世界平和　C＝公害反対
問④女性が嬉しそうに電話で話しています。何を聞いて喜んでる？　A＝親友が結婚するので　B＝恋人が有名人になったので　C＝片思いの彼から電話を受けて
問⑤リビングで女性が何かを作っていますが何のために？　A＝友達の誕生日プレゼントに　B＝趣味や暇つぶし　C＝破れたものを繕っている
(茜)：C・C・B・A・A
(桑)：え～、と。茜ちゃんは、結構年上の男性が好みなのかな？
(茜)：えっ!?　ドキッ／
(桑)：神経質な人や、なよなよとした人は苦手で嫌いみたい。明るくてはきはきした人、そばにいて安心できる人がいいみたい。
(茜)：スリルを求めたりしないって言うか……。でも、前にドラマで共演した俳優さんに、ポッとなった事はあるんですよ。いいなあ……っていう程度で。
(桑)：ただ今安心できる彼氏を募集……
(茜)：モォー／　違います／

CASE 2



どんな役でも、こなしてゆきたいですね

(茜)：カリ先生、私時々、自分を見失ってしまう様な時ってあるんだけど、本当のところ、自分の性格っていうのを他人の目から教えてもらいたいんです。
(桑)：**じゃあね、次に並べる色から好きな色を答えて。青・白・赤・黄・オレンジ・紫・ピンク・緑・えんじ・茶。**
(茜)：そうね、白・赤・茶かな。
(桑)：**「色判断」**ってワケだけど、トータルすると茜ちゃんは積極的で意志が強く、負けず嫌いな性格かしら？　責任感が強いゆえに割と深刻に物事を考えるっていうか。
(茜)：じゃあ、例えば青が好きな人は？
(桑)：女性なら豊かな感受性を持ってるけど、実は寂しがり屋。男性なら冷静でロマンにあふれてる人ね。
(茜)：そう言えばカリ先生ったら岡村靖幸さんが好きなんでしょ？　紫は？
(桑)：ドキリ。なかなかプライベートなところまで突っ込むわね。紫は、芸術家タイプ。内向的できまぐれやが多いけど、心を許した人にはとってもオープンになれる人よ。
(茜)：でも、なんだか自信がわいてきた！　どんな役でもドーンと来い！　って感じ……かな？（笑）

CASE 3



勇気がわいてきました！応援して下さいね！

(桑)：さて。そろそろ、お仕事に戻らなくっちゃね。時間でしょ？
(茜)：あー、今日は面白かった（笑）！　でもカリ先生、もう一つわがままを言わせてもらえば、自信はわいてきたんだけど果たして上手くやれるかとか、勇気が出ない……って言うか……。
(桑)：それは、誰でもそうだしね。じゃあね、**これから1ヵ月の間、次の6つの動物のどれかに変身しなければならないとしたら、どれを選ぶ？　シカ・ウサギ・ネコ・クマ・イヌ・ウマ。**
(茜)：ウマが合う。
(桑)：茜ちゃん、なんてギャグを……。
(茜)：なんちゃって（笑）。　ウマです。
(桑)：ふーん。茜ちゃん、今が行動のチャンスよ。楽天的で行動的な今の状態は、とてもいいグループ。周りの信頼を得られやすい時期だから、思ったことをやるなら今ね。
(茜)：それは気持ちのコントロールができるって事なのかな？
(桑)：そうそう。シカなんて選んだ人は反抗したり、つまらない事で疑心暗鬼になってる時。ウサギなんかは気を使いすぎてミスの連発。ケンカしやすい時だから気をつけて。
(茜)：じゃ、ヤ◯ザの人にぶつかって「オウ、ネーチャン、アブネーヤンケ」とか言われた時、「どの動物がいい？」って聞いて「ウサギ」って言われたらサッサと逃げればいいワケね♥
(桑)：それはちょっと……。茜ちゃん、ボケかまし過ぎ。
(茜)：スッキリ（笑）／　先生、また悩みができたら来てもいいですか？
(桑)：いつでもどうぞ（笑）。



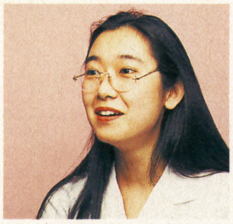
←64ビットマシン世代のサイバー少女をイメージ。給食はキチンと食べましょう。ねぇ、マネージャーさん。意味なし。

プレゼントあります

●今回撮影に使われた、小田茜ちゃんのキャッチーなポラロイド写真をサイン つきで5名の読者にプレゼント！「人生四十八手：小田茜ポラプレゼント」係まで。記事の感想つきは、当選しやすいかも!?

総合診断ですよ

今が一番集中力のある時期であり、また、一番好奇心旺盛の時期だと感じます。何事にも興味を示し、そして吸収してゆきましょう。今日という同じ日はないのですから。



←好きな女優さんの話になると、身を乗り出しておしゃべりしてくれました。ドラマがんばれ

TVゲーム

特集

世紀末大予言



ここに書かれていることは，あながち虚言ではない

1999年まであと何年かな。例えば君が過去、ノストラダムスの大予言を読んだことがあるのなら、少し怯えた気持ちで指折り数えたことがきっとあるはずだ。やがて来る世紀末。その時、僕らのゲームが、ゲームを取り巻く状況が、どのような変貌をとげているのか、HIPPONが予想するとこうなる！　とくとご覧あれ！

今回登場してくれた予言者の方々

井上三太（漫画家）　小田嶋隆（テクニカルライター）　工藤英人（エディタ）　鈴木慶一（ミュージシャン）　佐藤大（ライター）　高橋宏之（㈱ソニック代表）　田尻智（㈱ゲームフリーク代表）　近田春夫（ミュージシャン）　野安ゆきお（ゲームライター）　宮路武（ゲームアーツ）　平林久和（マルチクリエイター）　山下章（ベントスタッフ代表）　渡辺浩弐（GTV編集長）

高性能マシン乱立の時代来る!!

任天堂が発表した「究極のゲームマシン」を中心に、家庭用ゲーム機の未来を徹底検証!

任天堂の64bitマシンは究極のゲーム機となるか?

注目のマルチメディアマシン「3DO」の仕様が次々と明らかになり、セガ、ハドソンも何やら水面下で活動している様子。そして、ついに任天堂が"究極のゲームマシン"なるものを開発することを発表し、いよいよ未来の家庭用ゲーム機の動向が少しずつ姿をあらわしてきた。

任天堂が、アメリカの大手コンピューター・メーカーであるシリコングラフィックス社と提携し、64bitチップを搭載したメディアマシンを開発すると発表したのは、8月に晴見で開催された初心会の会場でのことだった。このとき任天堂の山内社長は、「次世代のゲームマシンなどと表現してもらっては困る。これこそ究極のゲーム機」と発言。いままで「マルチメディア」という言葉をほとんど口にしなかった任天堂だけに、この発言は業界中に大きな波紋を投げ掛けた。

16bitの次だから32bitという考え方を捨て、一気に64bit・MIPS方式のマイクロプロセッサーを搭載するというのは、実に意外で思い切った戦略と言わざるを得ないだろう。しかし、これまで家庭用ゲームが目指していたパソコン、アーケードの分野が、来年を目安に64bitへと移行していくことを考えれば、この任天堂の戦略はあながち突飛な考えとは言えないのだ。しかも提携した会社がシリコングラフィックス社とくれば、これは期待するなというほうが無理なことだろう。

シリコングラフィックス社はアメリカの大手コンピュータ・メーカーで、主にワークステーション規模でのコンピュータを開発していることで知られている。特にCGの制作を支援するためのコンピュータには定評があり、アメリカと日本のCG業界で、この会社を知らない人間はモグリと言ってもいいほどだ。ちなみに、最近のハリウッドの特殊技術(主にCGもの)には、必ずシリコングラフィックス製のコンピュータが使用されており、映画『ジュラシック・パーク』やディズニーの新作『アラジン』などでも大活躍している。当然、シリコングラフィックス社の内部には、エンターテイメントに対するハード的なノウハウが蓄積されているという見方が成り立つため、今回の任天堂との提携は意外だが納得のいく結果だと言えるのだ。

シリコングラフィックスの持つ世界最高水準のコンピュータ技術は、任天堂のエンターテイメント戦略に大きな力を与えることはほぼ間違いないはずだ。チップの製造技術、CGなどの画像技術、そしてシリコングラフィックス社製のワークステーションによる、洗練されたゲーム開発環境。これらに任天堂のソフト開発力をプラスすれば、とんでもなくおもしろい(現在の16bitでは絶対に不可能な)ゲームが登場する可能性が高いのだ。

国内での整備が着々と進む期待のマシン「3DO」

さて、そして3DOである。来年春頃に予定されている発売に向けて、日本国内に3DOジャパンが設立され、ソフトの数も日増しに多くなってきた。まさに準備は着々と進んでいるという感があり、このマシンへの期待は高まるばかりである。今回の任天堂の64ビットマシンの発表も、来年発売の3DOへの牽制という見方があるが、それも無理からぬところがあるのは間違いない。それほど、このマシンが現実的になってきたということなのだ。

松下パナソニックに続いてサンヨーがハード開発に参入し、さらにソフト面でも映画『ジュラシック・パーク』のゲーム化や、実写映像をふんだんに使用した近未来アドベンチャー、そしてアメリカの人気テレビシリーズ『スタートレック・ネクストジェネレーション』のアドベンチャーゲームなど、すでに最初のラインナップとして充分なほどだ。これでマリオやソニックに対抗できるようなキャラクターものがあれば完璧といったところだろう。

ハード面では、10月に開催される東京エレクトロニクス・ショーで、またあらたな展開が期待される。現時点で3DO社とハードのライセンス契約を結んでいるのは、松下、サンヨー、そしてアメリカのAT&Tだけだが、このエレ・ショーで違うメーカーの参入が発表されるかもしれないからだ。

3DOは、現行の16bitマシンたちの先をいくマシンとしては、今もっとも現実性が高く、期待されているマシンである。内蔵されるチップは、任天堂の64bitに比べれば性能はおとるが、現状のソフト制作技術では、多分32bitですら使いきるのは難しいだろう。だから、来年から任天堂が64bitマシンを登場させる95年までの1年間で、この3DOがどれぐらいのシェアを持ち、これぞ32bit、というソフトを作れるかが勝負なのだ。

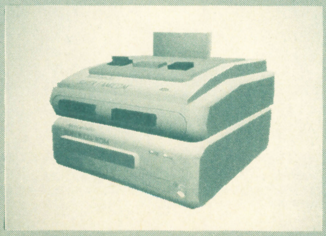
SFC

任天堂が発表した64bitマシンの開発コードネームは、「プロジェクト・リアリティ」。業界の内部では「リアリティ・エンジン」なるものを任天堂が開発しているというウワサがあったので、いよいよ発表されたという感がある。「リアリティ」という言葉からは、実写、もしくはそれに相当するCGを使用するということがうかがえるが、64bitというスペックからしてかなりのクオリティで実現しそうだ。

しかしである。この64bitマシンの発表はともかく、以前発表されていたスーパーファミコンのCD-ROMアダプタはどうなってしまったのか。任天堂はCD-ROMアダプタに32bitチップを搭載させると発表していただけに、今回CD-ROMに関する発言がなかったのは非常に残念だ。任天堂がどのような形でCD-ROMにアプローチするか、依前として全貌がつかめない。



↑64bitマシンの発表は、初心会会場での山内社長の講演で突如飛び出した



↑一時棚上げ状態になってしまったCD-ROMアダプタ。本当に発売されるのだろうか



↑3Dで描かれたマリオがリアルタイムで動き回る日も、そう遠くはないだろう

ハドソン/HuC62

本誌でも以前に紹介したことのあるハドソンの32ビットチップ「HuC62」。このHuC62はハドソン自体が発売するのではなく、他のハードメーカーとのライセンス契約によって技術を提供するというものだ。

一時はNECの次期主力マシンだとか、セガの32bitはHuC62を積むだとか、様々なウワサが乱れ飛んでいたが、どうやら現在では引き取り手がいない様子。3Dの高速描画、回転/縮小機能など、なかなかあなどれない実力を誇るマシンであるだけに、どこかで存在が浮上して欲しいマシンだ。

TVゲーム世紀末大予言

ハードウェア最新データ編

衝撃の任天堂64bit マシン発表に沸くゲーム業界。発売待機中のニューエンタテイメントマシン群。群雄割拠。この中から真の標準マシンは生まれるのか？　最新データからその尽きない興味の行方を予想してみた。

うソフトを作れるかが勝負なのだ。

人はまだ32bitのゲーム専用マシンの威力を本当には知らない。３ＤＯは、その威力をたった一年間で具体化しなければならないのだ。

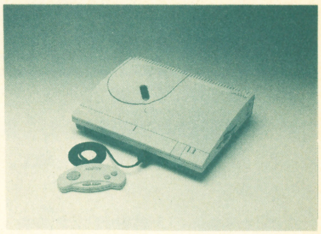
注目されるセガ、ハドソン、アタリのニューハード

実は、今一番気になるのが、セガの後継機の動きであるが、９月21日新聞紙上にて32bitマルチメディアマシンの開発を発表した。日立製作所と業務提携を行い、同社が開発した32bit RISCチップを搭載。来秋の発売を予定しているとのことだ。

ゲーム業界は、いま刻一刻と進化している。任天堂、３ＤＯを筆頭に、水面下で動いていると思われるセガ、ＮＥＣ、そしてハドソンの「HuC62」。海外ではアタリ社の64bitマルチメディアマシン「ジャガー」。これだけの動きが、すべて今後２年間を焦点として活動しているのだ。ゲームメディアをめぐるハード戦争は、まだまだ熾烈を極めそうである。



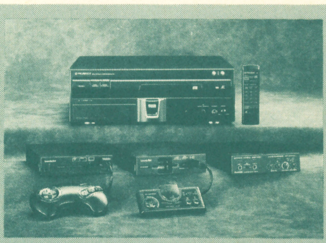
↑アップル社のPower CDは、マックのCD-ROMタイトルをテレビで楽しめる

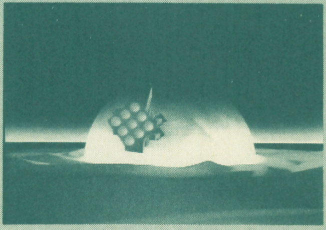


↑富士通のマーティー。価格が少し高いが、これからの展開が注目される

発売待機中マシンのスペック一覧

名称	CPU	同時発色数	価格	備考
任天堂64bitマシン	64bit	1670万色	未定	CPUの推定速度は、SFCの約120～200倍。
3DO	32bit	1670万色	￥70000前後	ポリゴンなどの3D映像の計算に優れた機能を持つ。
レーザーアクティブ	16bit	1670万色	￥89800	従来のゲームにアナログの実写やCGをプラスできる。
ハドソン・HuC62	32bit	1670万色	未定	CD-ROMで、実写映像を1時間再生することができる。
アタリ・ジャガー	64bit	1670万色	200ドル前後	電話回線などを使ったネットワーク機能を搭載。
セガ・32bitマシン	32bit	不明	未定	フルカラーの画像処理可能なマルチメディア対応機。
富士通・マーティー	32bit	256色	￥98000	FM TOWNSのCD-ROMタイトルをTVで楽しめる。
アップル・PowerCD	32bit	256色	499ドル前後	マックのCD-ROMをTVで楽しめる。海外でのみ発売。



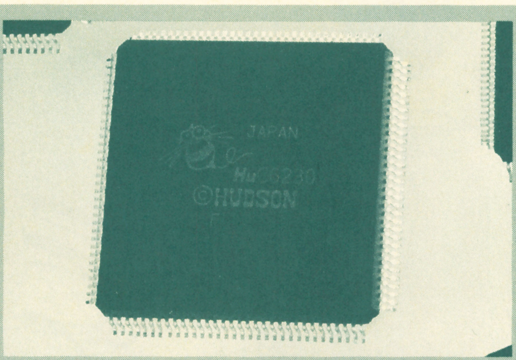


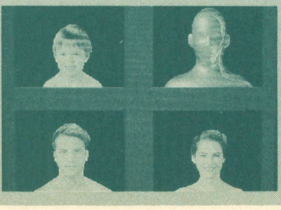
↑レーザーアクティブでは、PCエンジンやメガドライブのソフトを遊べるだけでなく、CDやレーザーディスクを楽しむこともできる。その付加価値も楽しみの一部だ

Laser Active

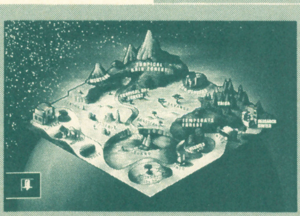
発売されて数か月がたったレーザーアクティブ。ゲームマシンの本体はＰＣエンジン、メガドライブと現行の16ビットそのままであるが、レーザーディスクを使用したLD-ROMを使ってゲームの中にアナログ映像を写しだすことができる。逆にプログラムを使って実写映像を自由に呼び出すことができるので、ゲーム以外のデータベースの分野でも期待が高まっているマシンだ。

実写やＣＧをアナログ映像としてゲームに活用するという、今までにない新しいアプローチを、今後どのように展開させるかに注目が集まっている。





↑HuC62は、ハドソンが開発したゲームマシン用のチップ。だから、現在ではまだ基盤の状態でしか公開されていない。ポリゴンを使用した3D映像を高速で描画できるなど、機能的には現行の16bitマシンをはるかに上回っている。次の展開が待ち望まれるマシンだ。



↓現在、日本で3DOを発売することが決定しているのは、パナソニックとサンヨーの2社。発売は来年の春になりそう。パナソニックの方は商品名を「REAL」に決定、サンヨーも今年のエレ・ショーあたりで具体的な情報を公開しそうだ



3DO

32bitのRISCチップを搭載し、CD-ROMをメディアの中心にとらえたマルチメディアマシン。それが３ＤＯである。このハードはゲームだけに焦点を絞らず、データベースや教育用のソフトなどを、まるでテレビのように家庭で使うことができることをコンセプトとして作られている。家の中で画面を見ることでおもしろいと思えるものは、すべてこれ一台でまかなってしまおうという考え方だ。ゲームだけでも十分な力を持っているのに、それ以外のジャンルでも威力を発揮しそうな、様々な可能性を持ったマシンなのである。

全世界を結ぶ 究極のネットワーク完備

通信衛星を利用して、家に居ながら世界中の最新ゲームが瞬時に、手に入るようになる。

ゲームマシンを含めたコンピュータ機器が、有線および無線を介して接続され、オフィスそして家庭を結ぶ、そんな時代。

この状況を、①ひと昔前は「マルチメディア」と呼んだ。それが現状を言い当てているのかどうかは、現在を生きるオレたちには関係ないことだ。

そもそもコンピュータは情報のための道具で、現在はそれがより便利に、快適に使えるようになったに過ぎない。時代は、そして世界は、まったく変わっていない。ただ道具が少しだけ、便利になっただけのこと。

変わったものがあるとすれば、それは便利になった道具を自在に使いこなしている、オレたち自身のことだろう。

たとえば網膜投影型ヘッドギア「ヴァーチャル・ゴーグル」なら、視界全体にゲーム画面を写すことが可能だ。臨場感はあるが、ソフトにインプットされた情報が写されるだけなら子供だましだ。もっとも、まだ値段が高く、子供に与えるシロモノではないけれど。

情報は受信して、送信してこそ大人のマシン。受け身だけのハードで遊ぶなら、まだしも「ゲーセン」（もう、そう呼ばれる店も少ないけれど）で10年前のアーケードゲームをプレイするほうがいい。同じ子供だましだが、少なくとも100円で数分、楽しめる。

そう思って、レトロコーナーで高校時代へとタイムトリップしてしまったのが失敗だった。まだ「昇竜拳」が出せることを喜んだのとひきかえに、椅子なし車両の山手線からつい、電気街の果ての秋葉原へ降りてしまった。

秋葉原駅前は、ビルが立ち並ぶ垢抜けない街に成り下がっている。名物の②「部品街」ももうない。かわりに建てられた駅ビルの巨大テレビはＪリーグを生中継していた。昇格したばかりの「コロボックル札幌」が苦戦中だ。③肩でミツバチのマークが揺れている。

なぜ、電気街の中心地、御徒町で下車しなかったのか。後悔した。しかたない、歩こう。数分の距離だ。

北へ北へ、左右に電気機器専門のチェーン店が連なる歩行者天国を歩く。相変わらずの激しい安売り合戦。店頭に張り紙が並んでいる。

④「ハイパーファミコン（64ビット）＝17800円」「ＭＯディスク内蔵⑤ギガドライブ（32ビット）＝23000円」⑥「ＰＣエンジンターボ＋ＬＤロムロム（32ビット⑦／ネオ・コア構想対応）＝59800円」などなど。小学生が熱心に値段をチェックしつつ雑談を交わしている。「でも、もう少し待てば任天堂の128ビット機が出るんだよな」

中、高校生はそれらに興味なく、パソコンの張り紙に夢中。開店セール中のソフマップ86号店の店頭には「一太郎バージョン7.0」の真っ赤な山が積み上げられていた。ちなみに背広姿のオヤジ連中は、その脇の「実写映像がフルアニメーションでマルチでメディアで…」とのキャッチコピーがついたマシンの群れに熱中している。

変わってないな。相変わらずのハイスペック競争。そこを通過する情報こそが魅力、という原点がどこかに飛んでいる。オレは北へ進む。御徒町へ。

路地を入る。露天商が売るゲームホーイ用データベースソフト「テヘラン語版・東京ガイド」に外国人の人だかりができていた。「アラビック版」は品切れらしい。ここで購入し、上野公園の「書き換え屋」で情報を更新しつ



イラスト・大森正治

TVゲーム世紀末大予言

ハードウェアIfノベル編

最新データによるハードの展開予測の次は、世紀末、西暦2000年のゲームライフを物語風にシミュレート。現在、18歳から20歳の君達が主人公だ。今から7年後のゲーム業界がどのように変化しているのか、大胆予想にニヤリとして欲しい。

つ、彼らは日本に対応するのだ。情報ネットワークはここにも芽生えている。

オレはその先の「メディア館」へと進む。情報収集用機材が豊富な店だ。ここにくれば、なにかあるだろう。

あった。「北米・欧州両ネット」対応受信機が6割引きなのである。パラボラと組み合わせれば衛星放送ソフトが入手し放題だ。迷わず買う。これで主要各国のゲーム情報を取り入れられるようになった。最高だ。それ自身、ゲームよりもゲーム性が高い。

オレはさっそく配線図を思い描き、駅への道を進んだ。御徒町への道を。

「また、変なモン買ったな」

配線が完了した頃、唐突にタカシがやってきた。昔のゲーム仲間で、いまだに顔を出すのはコイツだけだ。そして聞く。「何かゲーム、あるかい？」

100インチのプロジェクターを中央に、左右のラックにゲーム機、受信機、デコーダー。部屋の中央に置かれたデスクにはパソコン、電話、ＦＡＸ。すべてのマシン、およびその周辺機器は机上で操作可能。⑧別れた彼女に「宇宙船のコクピット」と形容された居間の中央へ、オレはタカシを招き入れた。

オレはさっそく配線したばかりの受信機を利用し、北米のネットにアクセスする。「ACSESS OK」に続き、モニターにはデータが流れ込んできた。12分後、データ入力が完了。北米ネットのゲーム入りディスクのできあがりだ。起動したら、昔ながらのＲＰＧだった。ゲームの進行データをホスト局に電話回線で送り、それがゲームに影響を与え、全ユーザーにフィードバックしていくタイプ。目新しいものじゃなかった。

続いて、ためしにヨーロッパ・ネットアクセスしてみたが、駄目だった。ノイズが多すぎる。太陽の黒点異常のせいだろうか。

次は有線だ。各種ネットにアクセスする。オンラインゲーム（無料のサンプル版ゲームデータ）から、分類整理された雑誌・新聞記事のファイリングデータ、海外モノの危ないビデオ（顔の部分に日本のアイドルなどの別データを入れて観賞する危ない遊びもできる）まで、気の向くままに引っ張ってみた。時間を忘れるほど楽しい。

ひととおりアクセスを楽しみ、続いて「パッケージゲーム」の情報について雑談する。ひとしきり盛り上がると、タカシは腰を上げた。帰りも唐突だ。

「じゃ、そろそろ帰るよ」

オレは椅子をくるり、と回転させ、声をかける。からかってやれ。

「ところで彼女、元気か？」

「大きなお世話だよ。それより——」

タカシは不機嫌な声で応える。だけど、それは多分、本心ではない。ドアを抜けながら、照れた声で言う。

「年末のスキー旅行。今年はおまえが幹事だからな。宿、ちゃんと抑えろよ」

タカシがいなくなる。オレはなぜか、楽しい気分になった。だってそうだろう。やっぱり、何も変わっていない。時代も、世界も、なにもかも。

変わったのはオレたちだ。オレはキーボードを叩き、さっきデータベースから引き出したビクトリアの滝の静止画像の上に、旅行会社の宿泊施設の予約情報を呼び出してみる。

いつもの宿は、今年も空いていた。

今日はヨーロッパ・ネットの衛星通信にアクセスしてみよう。

文・野安ゆきお

KEYWORD

① 90年代初頭を示す。
② あらゆる電子部品がそろう店が連なる横町。90年代初頭なら「部品街です」の呪文で秋葉原駅前のビラ配りのオジサンは完璧に撃退できた。
③ Ｊリーグは将来、1部に16、2部に16、計32チームで構成される見通し。
④ もちろん大ウソ。信じないように。
⑤ 同じく大ウソ。
⑥ 同じく大ウソだが、やはり値段は一番高くなるのでは(泣)。
⑦ パソコンとのコンパチでＦＡＸ、ワープロ、ビデオ画像取り込みのビデオ作成ツールなどの拡張機器が発売予定。というのも含め、もちろん大ボラ。
⑧ 彼女もゲーム好きだったが、さすがあきれたらしい、とは友人の弁。

※この物語はフィクションです。文中に登場する人物、団体、固有名詞は実在の人物、団体、固有名詞などには関係ありません。

我々はふたりの父の子である

任天堂社長・山内溥氏，セガ・エンタープライゼス社長・中山隼雄氏 二人の間にある未

正反対なふたり

山内溥と、中山隼雄。ふたりの社長の意見がピタリと合うのは、おそらく「お互いをライバルだと思っていない」という一点についてだけだろう。

任天堂とセガ。この二社は、ともにゲーム機やゲームソフトを売っているのに、トップが考えていることは全然違う。全然違うからふたりは、相手のこと同業のライバル、とすら認めたくないのだ。

山内社長は中山社長のことを、宇宙人のように思っている。中山社長は山内社長のことを縄文・弥生人のように思っている。二人は水と油である。

娯楽の山内

たとえば二人の目の前に、《ゲーム》という言葉があったとしよう。

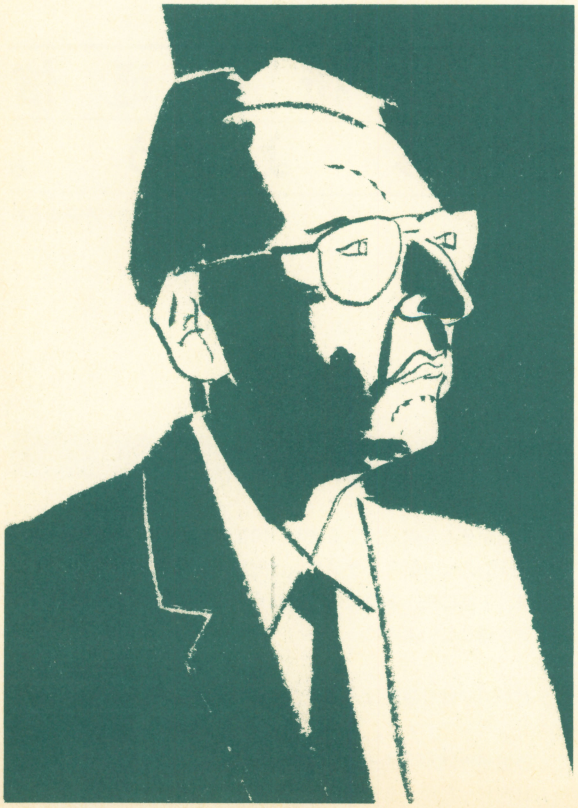
山内社長はこの言葉をよく、《娯楽》と言い替えて表現する。八月にあった、64ビットマシンを発表した講演会。彼は合計13回もの《娯楽》という言葉を使った。約5分半に1回の割合で《娯楽》と言った。「娯楽の商品というのは……」、「それが娯楽を売るビジネスの特徴なんです……」。こんな調子で。

アミューズメントの中山

対して中山社長は《ゲーム》のことをよく、《アミューズメント》と言い替えて表現する。彼は《ゲーム》を《アミューズメント》にすることによって、セガの現在の価値を高めようとしている。また、セガの将来を示そうとしている。この話が信じられないなら、試しにセガの社員に「おたくのゲームセンターは繁盛してますね」と言ってみよう。

彼らは「え、ウチのアミューズメントセンターのことですか？」と聞き返すはずだ。

普通、人は二社のことを《ゲーム》会社としてとらえている。けど、任天堂は《娯楽》の会社だ。そしてセガは《アミューズメント》の会社だった。



山内　溥　やまうちひろし　一九二七年　京都府に生まれる。早稲田大学法学部中退　一九四九年、二十二歳にして任天堂三代目社長に就任。一九五一年頃から、ディズニーキャラを起用したトランプの大ヒットを契機に、同社は玩具の開発・販売に力を注ぐようになる。最初のTVゲームは一九七七年の『カラーTVゲーム6』。以来、ゲーム業界をリードし続けている。

イラスト・北園政司

栄枯盛衰と安定成長

山内社長は、「《ゲーム＝娯楽》のビジネスは浮き沈みが激しいビジネスだ」――という真実を、常に周囲と自分に言い聞かせている。

中山社長は、「《ゲーム＝アミューズメント》のビジネスは、安定して成長するビッグビジネスだ」――という真実を、常に周囲と自分に言い聞かせている。

《ゲーム》のことを、《娯楽》と呼ぶか？《アミューズメント》と呼ぶのか？　たったこれだけの違いで、ビジネスの方向性は180度変わってしまう。

それぞれに筋が通っている。

二人の前には、真実が二つある。

《比べない》と、《比べる》

山内社長は、浮き沈みが激しいゲームの市場で勝ち抜くためには、《他とは比べものにならないくらいにおもしろい》、ハードとソフトが必要だと考えている。……そう言われてみれば、「ファミリーコンピュータ」と「スーパーマリオブラザーズ」がまさしくそうだった。

中山社長は安定成長するゲームの市場で勝ち抜くためには、《他と比べておもしろい》、ハードとソフトが必要だと考えている。……そう言いわれてみれば、「GENESIS」と「ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグ」がまさしくそうだった。

任天堂は、野球でいえば、10対0のコールド勝ちをいつも目指している。

いっぽうセガは、サッカーでいえば、PK戦にもつれ込んでも、5対4で勝つような、粘り勝ちを意識している。

独占市場と寡占市場

《娯楽》は生活必需品ではない――。こう考える山内社長は、「《娯楽》の商品は、皆が欲しいものはひとつの商品に集中するはず」と分析している。

つまり彼は、ゲーム市場は独占市場であることをいつもイメージした経営者だ。

だが、中山社長は、「《アミューズメント》市場には、いろんな商品があるべきだ」と理想に燃えている。言い替えると彼は、ゲーム市場が寡占市場であるべきだと考えている。

特化と多角化

だから山内社長は任天堂を、ゲーム機の独占競争に勝ち抜いていけるような、「特化」した会社にした。

かたや中山社長はセガを、業務用でシェア1位を確保しながら、家庭用で2位になれる「多角化」企業にした。

ちなみに中山社長は、自社製品のシェアが伸びないことに、一番の恐怖を感じている。これに対して、山内社長が一番の恐怖を感じているのは、自社製品のシェアが落ち込むことではなく、似たようなマシンがたくさん出て、〝共倒れすること〟である。

独占市場主義者と、寡占市場主義者では、恐怖の種類が違う。

ゲームは特殊、ゲームは普遍

山内社長は《ゲーム》のことを、自動車や食品などの商品とは、まったく違うモノとしてとらえている。

《ゲーム》の特殊性について、一番よく知っている会社が任天堂。――任天堂の社員にはそんな自負がある。

中山社長は《ゲーム》のことを、自動車や食品などと、限りなく近いと考えている。

《ゲーム》の普遍性について、一番よく知っている会社がセガ。――セガの社員にはそんな自負がある。

アタリとウォルトディズニー

《ゲーム》の特殊性を熟知している山内社長は、「アタリのような失敗」をしないように任天堂をコントロールしている。アタリは《遊び》の心を理解しないまま失敗した会社だからだ。

TVゲーム世紀末大予言

ジャーナリスティクな観点から、予想してみる世紀末のゲーム業界。これも予言のひとつの形だ。

企業戦略のぶつかり合いは、ゲームセットのないスポーツの試合に似ている。シアトルマリナーズは、大リーグの野球のチームである。ジェフユナイテッド市原は、Jリーグのサッカーチームである。このチームを比べることを当事者たちは迷惑に思われるに違いない。だが、ゲームセットのない試合を観戦するためには、今あえて野球とサッカーを比べることに意味がある。

《ゲーム》の普遍性を熟知している中山社長は、「ウォルトディズニーのような成功」を思い描いてセガをコントロールしている。ウォルトディズニーは《遊び》の心を世界に広めて成功した会社だからだ。

山内社長は、危機管理型の経営者。中山社長は、成功要因発見型の経営者、という言い方もできる。

社名の由来

中国の故事「運を天に任す」から社名をとった任天堂は、東洋的な会社である。

英語「Service Games」の頭の２文字、SeとGaをとってつけたセガは、西洋的である。

儒教的な精神

東洋的な会社は、儒教の影響を受けている。《遊ぶ》という行為は、《働く》という行為の対極にある――。こう教えるのが儒教だ。

《遊ぶ》＝そんな後ろめたいことに、お客さんのお金を払わせるのだから、《他とは比べものにならないくらいにおもしろい》モノをつくるのは当然！

これが任天堂のポリシーだ。

任天堂のゲームが秀作ぞろいなのは、儒教の教えを裏返しにしたような、こんな切実な義務感と無縁ではない。

キリスト教的な精神

西洋的な会社は、キリスト教的な影響を受けている。《遊ぶ》という行為は、《働く》ためには不可欠だ――。こう教えるのがキリスト教だ。

セガのSe、つまりServiceには、「神にかわって民に奉仕する」という意味も込められている。セガは《ゲーム》を奉仕しているので、任天堂が感じている後ろめたさがない。

現在、日本市場では任天堂が圧倒的に優位だが、米・欧ではセガが健闘している。この現象は、セガが任天堂よりも西洋的な会社であることと、無縁ではない。

マルチメディアという存在

山内社長はマルチメディアという考え方に否定的だ。

中山社長はマルチメディアという考え方に肯定的だ。

他人のそら似と、双子の兄弟

任天堂は、今まで通りに将来も《ゲーム》をつくるだろう。「それがたまたま《マルチメディア》のようである」と解釈されれば、それはそれでかまわないと考えている。

しかしセガはまず、「《マルチメディア》をつくるのだ」と意識してから将来の《ゲーム》をつくるだろう。

任天堂にとって、《ゲーム》と《マルチメディア》は、他人のそら似のような関係である。

けどセガにとって、《ゲーム》と《マルチメディア》は、双子の兄弟のような関係である。

正反対なふたりの「父親」

任天堂・山内社長は、ゲームユーザーにとって、厳格な父のようである。

セガ・中山社長は、ゲームユーザーにとって、放任主義の父のようである。

：：

乱暴だが「マシンのスペックなんてどうだっていいのではないか？」と私自身は考えている。

「世紀末のゲーム業界」の行く末は、ゲームユーザーである子供たちが、どちらの父をより愛せるのか――の問題なのだ。あなたならどちらの父親を選びますか？

平林久和　'62年11月24日生まれ　神奈川県出身　㈱インターラクト代表。コンサルト、アナリスト等としてゲーム業界で活躍中。著書に「ゲーム業界就職読本」（アスキー刊）がある。

任天堂・セガ　両社の歩み――

1983年７月	ファミリーコンピュータ発売	㊀任
	セガSC3000発売	㋝
1988年９月	メガドライブ発表	㋝
10月	メガドライブ発売	㋝
11月	スーパーファミコン発表	任
1989年４月	ゲームボーイ発売	任
６月	ジェネシス発表	㋝
1990年10月	ゲームギア発売	㋝
11月	スーパーファミコン発売	任
1991年７月	メガCD発表	㋝
８月	CD-ROMアダプタ発表	任
９月	スーパーNES発売	任
1993年４月	メガドライブ２・メガCD、低価格で新発売	㋝
５月	ファミコン、新デザイン低価格で新発売　￥14800→￥9800	任
６月	ゲームボーイ、低価格で新発売　￥12500→￥9800	任
	ソフト同梱のゲームギアが「GGプラスワン」として発売　￥19800→￥15800	㋝

※年表の任は任天堂、㋝はセガ・エンタープライゼスを表わします

中山隼雄　なかやまはやお　一九三二年　東京都に生まれる。六二年にゲーム機器などの輸入商社・エスコ貿易を設立、社長に就任。一九七九年にセガ・エンタープライゼスにスカウトされ、副社長に就任する。（エスコ貿易はセガに売却）。一九八三年に同社、社長となる。

セガ社の詳しいことを知りたい人は「セガ　ゲームの王国／大下英治著／講談社」を読むべし



高画質CGと実写による,ゲームソフ

進化し続ける高機能ハードたちによって、CG・実写はゲームソフトの主流になりえるか!?

高機能ハードの登場により、進化するテレビゲーム

いま、家庭用ゲーム機のハードをめぐる"進化戦争"は、目まぐるしい速さで展開している。かつて、ファミコンの8bitに続いてメガドライブやスーパーファミコンといった16bit機たちが生まれたように、高機能・速度向上を合言葉にして、32bit、64bitといった最先端パソコンのグレードにまで達する勢いで進化しているのだ。しかし、コンピュータゲームで一番重要なのは、ハードではなくソフトである。いくらハードが高機能になっても、それをフルに活用したおもしろいソフトが出てこなければ、何の意味もないではないか。そこで、現状の3DO、任天堂の64bitマシン、レーザーアクティブといったこれからのマシン達に、どのくらいのソフト・パフォーマンスが隠されているか、ここであらためて追及してみよう。

まずは任天堂の64bitマシンだ。現状ではハードの発表だけが先行し、ソフトに関しては何も発言されていないが、任天堂には「マリオ」と「ゼルダ」という二枚看板が存在する。この2つのうちどちらかがこのマシンでリリースされることは間違いないはずだ。しかし、問題はどのようなものになるか、ということである。ここでクローズアップされるのが、任天堂と提携したシリコングラフィックス社である。このアメリカでも有数の技術力を誇るコンピュータ・メーカーの力によって、任天堂はそのソフト開発力に"実写に迫るほどのリアリティを持ったCG"を付け加えることができるようになったのは、注目に値するだろう。これにより、「本物みたいなマリオ」や「ポリゴンを駆使したゼルダ」のようなソフトが登場するかもしれない。

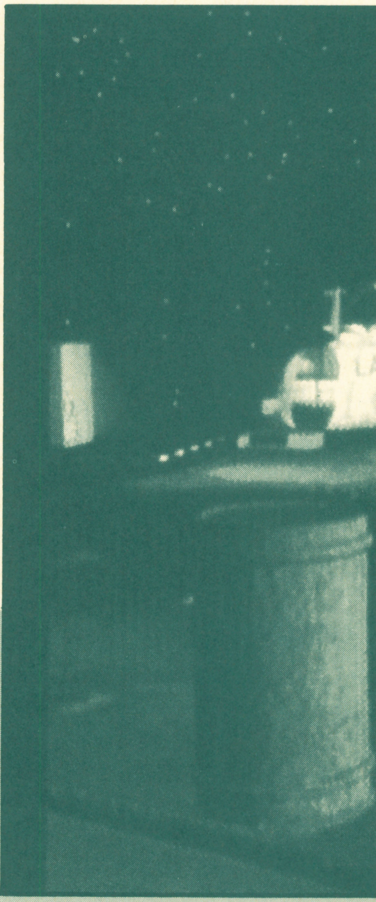
さて、現在のコンピュータゲームには全てに開発環境というものが存在する。例えば、PCエンジンにしてもスーパーファミコンにしても、画像データやプログラムといったものは、全て既存のパソコンで作られている。つまり、いままでの16bitマシンは、ほとんどが32bitパソコンの環境下で製作されていたわけだ。しかしこの任天堂の新しいマシンでは、シリコングラフィックス社との提携により、CG製作専用のワークステーション・コンピュータを使うことが可能となるのだ。開発環境からしてグレードアップしてしまうわけだから、いままでの16bitマシンとはくらべものにならないほどのゲームが誕生するかもしれない。

これからのマシンでは、この開発環境が非常に重要になっていくだろう。高機能でスピードがあり、そして比較的簡単に使えるという操作性が要求されるはずである。その点では、3DOなども開発環境が全てマッキントッシュであるため、この問題はクリアーしているといえる。

CG、実写を使ったゲームが「世界標準」になる日

いまやソフトは、CGや実写をいかにうまくゲームに使っていくかが重要だと言われている。これまでのゲームでは、ドットで描かれたグラフィックをプログラムにのせていくという形が採られていたが、これからはドットではなく、実写に迫るCGや実写そのものを制作する技術が必要になっていくのだ。すでにマッキントッシュやIBM-PCのタイトルには、こうした実写の迫力をリアルに再現したタイトルが数多く出現している。当然、家庭用ゲームのジャンルでも、こういったグラフィックの製作工程に変化が現われていくだろう。

これまで、家庭用ゲームはパソコンのクオリティにどこまで近付けるかが注目されてきた。しかし、3DOのようにパソコンと匹敵する機能を持つ家庭用ゲームマシンが登場してきたため、この図式が崩れようとしている。パソコンのクオリティに近づこうとしている家庭用ゲームではなく、家庭用ゲームでしかできないゲームが誕生しつつ

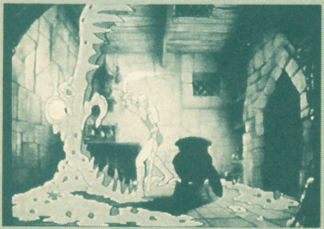


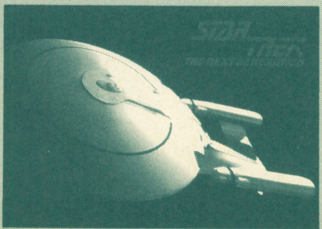
3DOは高解像度のCGで勝負

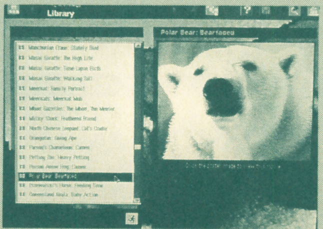
3DOは、ハイクオリティのCGや実写を高速、かつなめらかに動かすことをコンセプトとして開発されたマシンである。そのため、現在ラインナップに上がっているタイトルは、どれも美しいグラフィックを持つ期待度の高いものばかりだ。なかでも注目は、映画でお馴染みの「ジュラシック・パーク」。映画で使用した映像が多数使われる可能性があり、まさにメディアミックスの代表的な作品となることは間違いない。サウンドに関しても、CDと同じクオリティが再現できるだけに、来年の3DO発売が待ち遠しい限りだ。



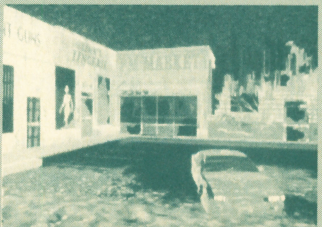
↑映画「Jurassic Park」をゲーム化したタイトル。プレイヤーはパークの責任者となる


↑『ドラゴンズ・レア』はフルアニメーションで魅せてくれる


↑アメリカの人気テレビ番組「Star Trek The Next Generation」のアドベンチャーゲーム



↑サンディエゴの動物園のデータをもとにして作られた、動物の電脳データベース


↑「Demolition Man」は、全編に実写を盛り込んだ、近未来の犯罪アドベンチャーゲーム

TVゲーム世紀末大予言

トの新しい時代！

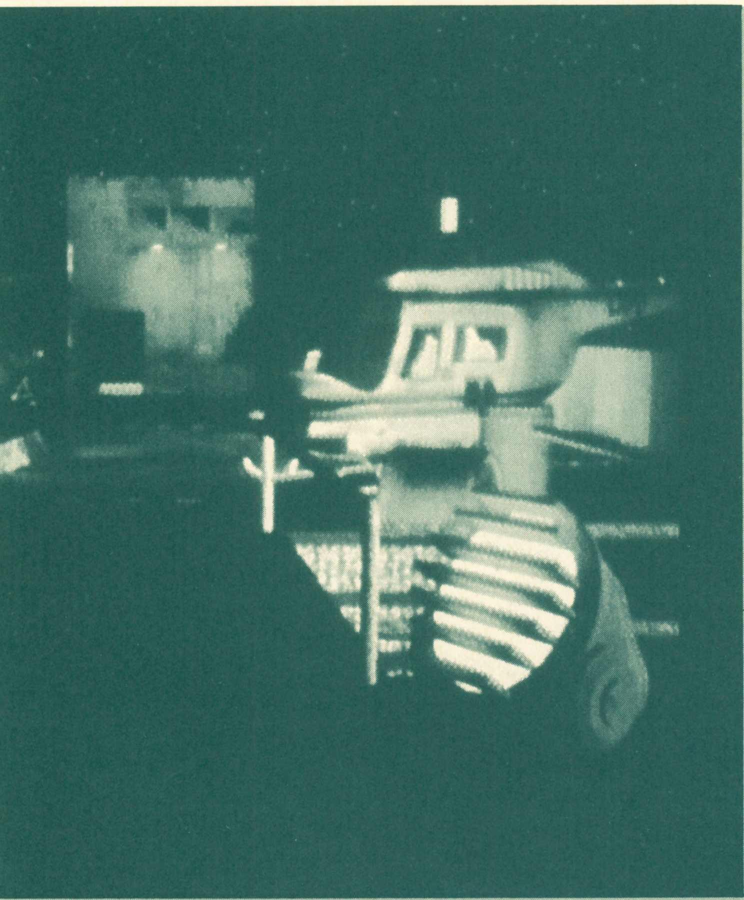
ソフトウェア最新データ編

夢のニューマシンによって可能となる、これまで体験したことのないソフト。現実そのままの映像世界は僕等にどのような刺激を与えてくれるだろうか？　最先端パソコンゲーム3DO対応ソフト、レーザーアクティブソフトからその未来像を予想してみよう。

あるのだ。例えば、それはすでに３ＤＯのタイトルに数多く見ることができる。ハリウッドのＳＦ映画そのままといった趣のある３Ｄフライト・シミュレーター『ShockWave』。実写映像をふんだんに使い、凶悪犯との息詰まる対決を体験できる近未来アドベンチャー『Demolition Man』。そして、アメリカで大人気のＳＦスペースオペラ『Star Trek The Next Generation』のアドベンチャーゲームなどなど。どれもＣＧや実写のスペシャリスト達が渾身の力を込めて製作したタイトルばかりだ。このクオリティが家庭用でなければ楽しめないという時代が、すぐそこまで来ようとしているのである。

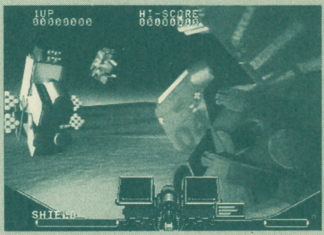
現在、発表／発売されている任天堂、３ＤＯ、レーザーディスクは、いずれもＣＧ、実写をマシンのコンセプトとしてとらえているハードである。現在では、まだこれらのどのマシンが世界の主流になるかはわからないが、ＣＧ、実写というクオリティが、世界のゲームシーンの標準となるのはほぼ間違いないだろう。あとは、そのきれいで高速なグラフィックに負けないだけの、長い間楽しめるようなゲームシステムが追及されていくことを望みたい。

工藤英人｜マルチメディア関係の雑誌・書籍には、どこにでも顔を出すライター兼編集者。マックをこよなく愛するが、最近IBM-PCにもちょっと惹かれている。「自宅でゲームをあまりやらない」がモットー。



実写を生かすレーザーアクティブ

レーザーアクティブのコンセプトは、アナログ映像による実写やＣＧを、メガドライブ、PCエンジンのCPUで動かすというもの。とにかくレーザーディスクのクオリティをゲームに生かせるという点が、このマシンのウリである。それだけに、ソフトも映像的なものが多い。映像をいちいちコンピュータ処理していないため、画面上でのアクセスも速く、実写映像のゲームを気軽に楽しむことができるマシンなのだ。



↑「ピラミッドパトロール」は、近未来の火星が舞台の3Dシューティングゲーム



←「I WILL」はロンドンロケのADVゲーム

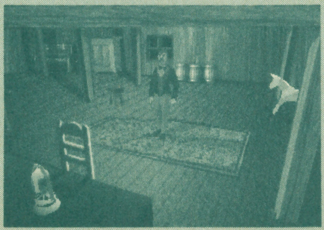


↑CGによるスゴロク形式ゲーム「クイズエコノザウルス」

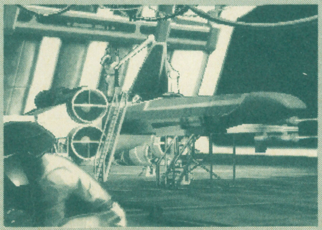
未来を予測させてくれる様々なパソコンソフト

海外で続々と登場するハイクオリティＣＧを使用したパソコンのゲームタイトル。これらのソフトのなかには、すでに３ＤＯなどに移植が決まっているものも数多い。パソコンの世界では32bitマシンが進化しきった感があり、ＣＧの技術もいままさしく頂点に達しようとしている。これらの極められた技術は、これから家庭用ゲームマシンにフィードバックされていくはずだ。

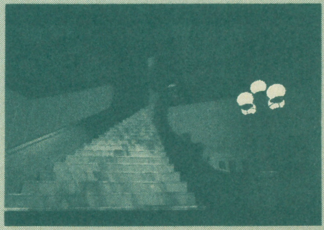
いま、質の高いパソコンタイトルが数多く登場していれば、それを受け継ぐべき未来の家庭用ゲームシーンも、まず安泰というわけだ。



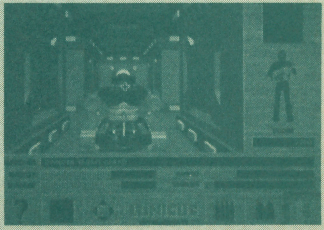
↑全てポリゴンで構成されたオカルト・アドベンチャーゲーム「アローン・イン・ザ・ダーク」



↑「X WING」はスターウォーズのシミュレーションタイトル。手に汗握る展開は白眉の出来



↑「7's Guest」ほど美しいグラフィックを誇るアドベンチャーゲームはないだろう



↑「LUNICUS」は、3D空間を高速で動き回るマックのCD-ROMシューティングゲームだ

FUTURE PROFECY No.4

現実を超えた「ネオ現実」の再現

ハードもソフトも加速度的に進化する。でも僕らは変わらない、きっと変わらない。

グラフィックが、そしてサウンドが、とことんまで現実に近づいたソフトが次々に登場する、そんな時代。

この状況を、①ひと昔前は「ヴァーチャル・リアリティ」と呼んだ。だけど、それが現状を正しく言い当てているかどうかなんて、僕には興味がない。

面白ければいい。ソフトなんて、面白ければなんでもいい。できることなら、現実にはありえない不可思議な快感を味わえれば、それがベストだ。

時代は進化する。ハード・ソフトも進化する。だけど、それでも楽しむ僕たちは永遠に変わらない。いつまでも、いつまでも。

「来年度の小学生用英会話の教科書に、ゲームキャラのソニックが使用されることが決定し、各界に波紋を……」

テレビでは定時ニュースが流れている。ヒマだ。と僕はつくづく思った。今日、彼女はこない。研修を兼ねた出張で地方に行ってしまい、ぽっかりと時間が空いてしまったのだ。

『ドラクエ』『マリオ』『テトリス』の３本にすら興味を示さない彼女と出会ってから、自宅のゲーム機はテレビの下へ収納された。彼女といるときは、僕はゲームには触れない。ゲームという非現実世界に熱中するのは、残業がなかった平日の夜だけになっていた。

だけど今は時間がある。僕はハイパーファミコンを取り出した。あとはソフト。僕はマンションを出る。駅前へ。

映画の中の登場人物として自分自身を出演させられる「ヴァーチャル・ムービー」。内容は②「ブレードランナー・プロデューサーズカット」。ちょっとアナクロだ。入る気はない。脇を抜け、「マシンセンター・ビル」へ。

ここはハイテク娯楽センター。密閉型コクピットで、目前のハイビジョン映像の戦場に登場する重装兵（同時参加のプレイヤーだ）を打ち倒し、戦闘を楽しむバトルマシンが目玉だった。僕はそのＩＦのソフト自販機③「カセット・ベンダー」、そしてソフト売り場で、たんまりと新作ソフトを入手する。脇では『ＦＦⅨ』、『ハイパー信長の野望』の予約受け付けの列があった。

妙におかしかった。どんなにマシンが進化しても、リアルさではなく、現実にはない快感が味わえるものが、いてまでも人気なのだ。本当に、いつになっても、ゲームファンは変わらない。

僕は建物を出る。風は冷たかった。脇を④自転車の小学生が駆け抜ける。

「じゃ、８時にジャック・インしろよ」

別れの挨拶を交わし、２台は別々の道へ消えていく。彼らは今夜、電話回線による双方向ソフトへ参加するつもりらしい。バトル・マシンの家庭バージョン。最近の子供はリッチだ。

いや待て。僕たちの学生の頃も、マシンを大量に持っている人はいた。いつも訪れてはゲームに没頭していたっけ。たまには、顔を出してみよう。

「また、変なモン買ったな」

昔からの、ケンジの部屋に入るときの挨拶。彼はこの言葉が内心、嬉しいのだ。独身、しかも自宅（親は不在）の優雅な生活で、ハードもソフトも腐るほどある。だからいつも聞くことにしている。「何かゲーム、あるかい？」

ケンジはあちこちのネットにアクセスしては、あーだこーだと読み込んだソフトを紹介し始めた。これもいつものことだ。しばらく待てば、いつしかソフトの話になってくる。ほらきた。



●イラスト・大森正治

TVゲーム世紀末大予言

ソフトウェアIfノベル編

これまでソフトの進化は突然やって来た。それはまた、必ず一人の天才の出現を伴っていた。体験したことのない快感。頭がぐるぐる回っているような気分。僕らはそんなソフトをずっと待ち続けるだろう。そんな世界をシミュレーションノベル化してみた。

「で、これが話題の４次元バトルってヤツ。ネオ・ヴァーチャルの１番手だな。自機が縦横上下だけでなく、４次元軸へと移動できるんだ」

「時間軸か？」それなら珍しくもない。似たソフトが、自宅にある。

「ノンノン。言うなれば時空軸だな。５次元軸と言ってもいい。ま、やってみろや。脳ミソ、ウネウネになるぜ」

受け取る。「他にはないのか」

「無限間接誘導ゲーム。自分が操作するキャラの動きが複数でＮＰＣに影響を与え、任意のキャラをゴールに誘導するんだ。苛立ちが快感になるヤツだ」

とりあえず、受け取る。「ほかは？」

「最近流行の逆シミュレーション。これはグライダー飛行版だ。プレイヤーが大気になり、自分自身が風の流れになってグライダーを飛行させる」

これはわかりやすい。受け取る。

「あと、⑤Ｔ・バートンの『体感ゴジラ』は？　ハリウッド映像をＣＧ処理した画像に自分をモーフィングさせて……」

いや、そういうのはいいや。話も長そうだし、自宅の機材じゃ無理だろう。

延々と続けられるケンジの話が途切れる一瞬を見て、唐突に僕は立ち上がる。こうしないと永遠に抜け出せない。「じゃ、またな」僕はいつものように唐突に言い、ケンジの家をあとにした。

夜道を歩き、自分のマンションへ。買ったソフト、借りたソフト、それぞれを両手にかかえたまま。

うきうきした気持ちでマンションのドアを開ける。ゲームざんまいの夜が待っている。はずだったが、違った。玄関に見慣れた靴がある。

歩み入ると、彼女が立っていた。微笑んでいた。いつもの週末のように。

「研修が早く終わったから」

彼女は言った。そのとき、床に引き出しっぱなしだったゲーム機が、またテレビの下へしまわれていたことに気づいた。僕は手に抱えていたソフトを、そっとテーブルの上へ置いた。ゲームはまた、いつかプレイすればいい。僕は彼女を見つめ、笑った。

「おかえり、ヨーコ」

そして僕は彼女にキスをした。

「パパ」

娘が背中から飛びついてくる。嬉しくてたまらないのだ。ひさしぶりの旅行。「早く出発しようよ！」

陽子はテレビモニターに「朝日新聞」の天気予報欄を呼び出している。そして長野地方をクリック。拡大図を読み込んでいる。

「いい天気みたいよ。チェーンは必要ないみたい」

「そうか」

私は応える。階下でクラクションの音が鳴る。⑥幹事様の出迎えだ。私は自分のものと、それよりもはるかに短い娘のスキー板を抱えてドアへ向かう。

世界は変わった。時代も変わった。だけど僕たちは変わらない。今までも、これからも、きっといつまでも。

「こら、これは置いていきなさい」

陽子は玄関で、娘の頭から⑦「キッズ・ゴーグル」を取り外した。

ハリウッド映像をＣＧ処理したゲーム。他でもない、僕自身が主人公だ。

文・野安ゆきお

K E Y W O R D

① 同じく90年代初頭を示す。
② ＳＦ映画の古典的名作。編集だけを異にするいくつものバージョンがリリースされているが、文中のようなバージョンは存在しない。中ウソである。
③ ゲームカセットをその場で焼き込む自動販売機。ＣＤやレコードではこのシステムでの販売が80、90年代に存在していた。ゲームも時間の問題？
④ スピルバーグ映画の小道具として登場したタイプがキッズに流行。小ウソ。
⑤ 80年代に登場した新進ヒット映画監督。ゴジラおたくでもある。本当。
⑥ 今回の旅行には婚約者を同行させている。あの部屋を見て「甘いわね」と言ったほどの女性で、「お似合いだ」と友人たちも認めている。
⑦ ヴァーチャル・ゴーグルの子供版。Ｐ76参照。

※この物語はフィクションです。文中に登場する人物、団体、固有名詞は実在の人物、団体、固有名詞などには関係ありません。

VIRTUAL ESSAY

毒舌王・小田嶋隆によるヴァーチャル・エッセイ

仮想的非現実

奇妙な夢を見た。

眠っている私を、もう一人の私が、起こしているのだ。じゃあ、オレはどっちなんだ？　いや、そんなことより、眠っているオレと、それを起こしているオレがいるのだとして、その２人のオレが出てくる夢を見ているのはやっぱりオレであるのだろうか？……と、悩んでいるのもまた、非常にやっかいなことに、ほかならぬ私自身なのである。

起こす時のセリフがまた、ふるっている。

「おい、起きろよ。夢だぞ」

「おい、しっかりしてくれよ、おい！」

「…………………………」

ってなわけで、「私の夢を見ている私に起こされた私」は、とりあえず目を覚ましはしたものの、しばらく、わけがわからなかった。いつまでも夢の続きの中にいるみたいで、いわゆる「現実感」というヤツがなかなか湧いてこないのだ。

で、酒を飲んで、もう一度眠ることにした。

夢から醒めないままで起きているよりは、いっそ眠ってしまうほうが建設的だと考えたからだ。

そんなわけで、翌朝、目覚めた時には、夢のことも何も、まるで覚えていなかった。

………っていうのは、ちょっとヘンだぞ。

何も覚えていなかったのなら、どうしてこの原稿を書くことができてるんだ？

覚えてもいない事を書けるはずがないじゃないか。

うむ。その通りだ。

私は、ウソを書いている。

本当は、夢なんか見なかった。

というよりも、私が夢だと思っていたアレは、実は、現実だったのだ。

…………………………

と、ここまでのところを読んで、何を言っているのやらわけがわからないと思った人もいることだろう。

当然だ。

だって、書いているオレ自身が、わかってないんだから。

つまりだ。

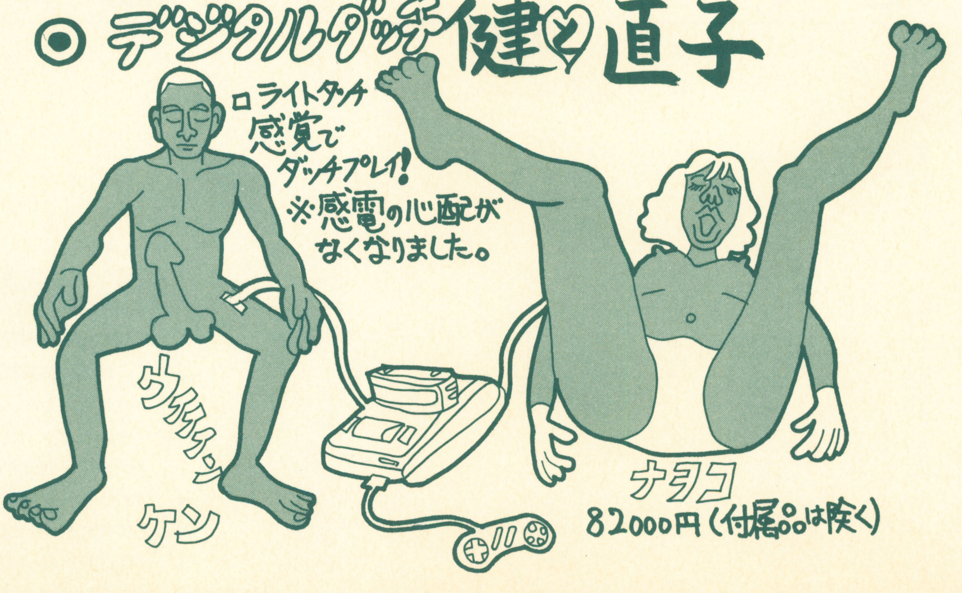
私は、「現実感」の話がしたいのである。

ここしばらく、しきりと話題になっている

井上三太の

ヴァーチャル・グラフィティ1999!!





TVゲーム世紀末大予言

特集のインターミッションは、テクニカルライター・小田嶋隆と漫画家・井上三太による共演でお送りします。あやふやな現実、奇想天外な未来像に脳がグラグラするだろう。そうしてぼんやりした頭の蜃気楼に映るのは、何？

ＶＲ（ヴァーチャル・リアリティー）、すなわち「仮想現実感」の話をするに当たって、「現実感」（リアリティー）というものが、いかにあやふやで当てにならないかということを、冒頭で示してみたかったわけなのだ。

たとえば、野球というスポーツがある。

これを、リアルに再現するためにはどうしたら良いのだろう。

一般論として考えるなら、答えは簡単だ。

ＴＶのプロ野球中継に準拠すれば良い。

具体的に言えば、ピッチャーが投球するまでの間は、センターからのカメラアングルでピッチャーの背中越しにバッターボックスをクローズアップしておく。で、打球が飛んだら、その瞬間にバックネット裏のカメラの映像に切り替える。それだけで良い。

要するに、現状のＴＶのプロ野球中継の手法をそのまま採用すればＯＫなのだ。

私も含めて、ＴＶ中継でしか野球を体験する機会をもたない多くの人々は、ＴＶ中継こそが野球だと思っている。ＴＶ中継で放映される映像こそが、野球であると信じている。

昭和50年代の初頭に、野球中継が、それまでのバックネット裏カメラ一偏到から、センターカメラ中心に切り替えられて以来、われわれプロ野球ファンの野球観も、それに合わせて変質し、われわれにとっての野球現実も、同様にして、同じ方向に、変質したのだ。

が、そうでない人々もいる。

たとえば、現実に野球の試合に参加しているセンターのプレイヤーは、センターの守備位置から野球を見ている。そして、そのセンターの守備位置から見る野球こそが、彼にとっての唯一の野球だと思っている。同様に、セカンドはセカンドで、彼にしかわからないアングルでその試合を観察しているし、キャッチャーもキャッチャーで、彼等独自のスタンスで、それぞれに、その試合の帰趨に関わっている。

つまりだ。

野球という一つのスポーツの現実は、実のところ、非常に多様なものなのだ。

にもかかわらず、われわれ視聴者は、その、野球という非常に多面的な現実を、ＴＶ中継という、異様なばかりに一面的な映像によってしか見ていない。

ここが、問題なのだ。

たとえば、円柱は、真横から見れば長方形に見える。では、円柱は長方形なのかと言えば、そうも言えるし、そうでないとも言える。

また、円柱は、真上から見れば、円に見える。では円柱は円なのかといえば、そうでないとも言えるし、そうだとも言える。

ううむ。

つまり、結論を述べれば、われわれの現実認識は、どうやら根本的に間違っているのだ。

円柱という「立体」を、「平面的に」しかとらえられないのが、われわれの現実認識のありようであり、であるからこそ、われわれは、野球という多面的な現実を、一面的にしか認識できないのである。

とすると、たとえば、野球を、万人にとってリアルなゲームとして画面上に再現することは、実際問題として可能なのだろうか。

不可能かもしれない。

が、私はそうは思わない。

一様であるはずの現実を多面的に認識してしまうのもイマジネーションなら、一面的な現実の断面から多様な現実を見い出すのもイマジネーションだと思うからだ。

とすると、われわれの言う「現実」なんてものは、しょせん、イマジネーションの私生児に過ぎないと、あなたは言うわけですね。

その通り。

現実がイマジネーションの生成に決定的な影響を与えるわけではない。

むしろ、その逆で、現実なんてものは、イマジネーションのアリバイに過ぎない。

だからこそ、われわれは現実を直視しない。

だからこそ、それはゲームになる。

小田嶋 隆

PROFILE

1956年東京・赤羽生まれ。早稲田大学教育学部卒。食品メーカーの営業マンを経て、テクニカルライターとなる。現在はコラムニストとしてコンピュータにとどまらず、各誌で活躍中。著書に『我が心はICにあらず』(BNN、光文社文庫)、『安全太郎の夜』(河出書房新社)、『パソコンゲーマーは眠らない』(朝日新聞社)、『仏の顔もサンドバック』(小社刊）などがある。



illustrated by

SANTA INOUE

1968年　パリで生まれる　江ノ島在住

ブレードランナーよりもアキラよりもパトレイバーよりも斬新な未来像を描けるのは彼しかいない。その唯一無二の手腕をかわれ、現在引き手あまたの状態。

著者に『ぶんぶんちゃがま大魔王』（ＢＮＮ刊）などがあり、199X年の新たな東京を描いた『トーキョー・ドライブ』（小社刊）は必読。

私はこう読む！ 世紀末のTVゲーム

各界著名人による、TVゲーム世紀末予言大会

私にはゲーム業界、阿鼻叫喚地獄が見えます

GTV編集長

渡辺浩弐



PROFILE

1962年　福岡県生まれ　早稲田大学第一文学部卒業。GTV編集長としてハイテクカルチャーの領域を中心に、映像・出版プロデューサー、ライター、コメンテイターとして各雑誌で活躍中。著書に『モニター上の冒険』（小社刊）等がある。

世の中についての予言は『1999年のゲームキッズ』という小説（他誌ですが連載中）でさんざんやってますので、今日はゲーム業界の、ちょぴっとだけ先の予想をやってみます。

まず、兆候。今年の夏の売れ残りソフトの数がハンパじゃないんだそーで。数十万本単位で売れ残ったソフトも6、7タイトルだと。それが今、ゲーム屋さんの倉庫に山積みになっている。

クソゲーだから売れ残ったのではない。いいゲームなのに、メーカーがあんまりムチャに作りすぎたもんだからこうなっちゃったわけです。

昔はゲーム屋さんからいくら注文があっても、メーカーのほうである程度押えた数を出荷していた。ところがバブルで腹が膨らみ切って、接待酒で脳ミソ水膨張状態のメーカーさんたら、今年は注文来ただけ作って出しちゃった。

いいゲームでも、何十万本も売れ残ったら叩き売りするしかない。で、定価1万弱のソフトが¥980ナリで店頭に並んでしまう。優秀なソフトがそーいう悲惨な姿をさらしてしまうことによって、ゲームソフトというメディアそのものの価値が暴落していく。

これ、アメリカでアタリがコケたことの状況にソックリなんです。

いいゲームがどんどんリリースされても、もっといいゲームがかたわらで¥980で売られていたら、なんか定価で買うのがバカバカしくなってしまう。

そして。悲惨なのは1万で売らなきゃならないゲーム屋さんたちです。

今、僕のてのひらの上に、まもなくツブれてしまう（ハズの）ゲーム屋サンの調査リストがあります。さらに、それに連鎖してほぼ間違いなくツブされしまう（ハズの）ゲームメーカーさんのリストが5～6社あげられています。

誰もがアッと驚くビッグメーカー、有良ブランドの名もこの中に入っています。

これにつれて倒れちまうゲームメーカーは、少なくとも10社を超えるでしょう。そして、このドミノ倒しは、間違いなく、業界全体に広がる。

下請けの中小ソフトハウスなんか、もうバタバタ倒れちまうでしょう。そして次にイッちまいそうなのは、全然売れてないのに、部数ゴマかして、メーカーにゴマすって広告で成り立っているゲーム雑誌（あ、もちろん、ヒッポンのことじゃないスよ）。そして…というわけで、も一業界は地獄絵図となってしまうことでしょう。

そして数年後、僕の大好きな「バブル悪徳オヤジ」と「自称クリエーターのバカ」が、この業界からきれいさっぱりと消滅してしまうことになるわけです。あーあ残念。

どれだけの新しい楽しさを提供してくれるかな

ゲーム評論家

山下章



PROFILE

1964年　東京都生まれ　スタジオベントスタッフ代表。一橋大学在学中にゲームライターとしてデビュー。以来、『BASICマガジン』を中心に活躍中。著書多数。最新刊に「絶対の自信作」という『ALL ABOUTぷよぷよ』がある。

世紀末のテレビゲームについての予言ですか？『ドラクエⅧ』と『F.F.Ⅸ』が発表されて、やはりなおゲーム誌がその情報を追いかけているんじゃないですかね。

えっ、そんなんじゃダメ？

では、ちゃんとマジメに――。

「1990年代にこれ以上のハードはまず出現しない」と任天堂の山内社長が言いきる、任天堂＋シリコングラフィックスの64ビットマシン。95年末発売を目指しているとのことですが、それはすべてが順調にいっての話であって、スーファミ本体やCD-ROM（……）の例から考えても、数年遅れの発売となっても不思議ではありません。まあ、さすがに今世紀末には登場しているでしょうから、2000年を迎える頃には、このマシンを中心にテレビゲーム業界が動いていくことになる――これは、かなり高い確立で間違いのないところだと思います。

対するセガとNECの世紀末は、メガドライブとPCエンジンの32ビット版をすでに発売していて、さらに次ぎなるマシンの投入を考えている時期ではないですかね。

もしもこの3社以外のゲーム機で、主流に加わっていくものがあるとするなら、それは、性能、価格、ソフトウェアの質、将来性、流通の確保、といった数々のハードルをクリアできたマシンでしょうね。非常に難しい状況ではありますけど。実際、これからテレビゲーム市場に参入しようとしている家電メーカーは、よほど頑張らないと成功はないと、肝に銘じておくべきですよほど。

で、僕がもっとも興味があるのは、そうした新しいゲーム機が登場することによって、テレビゲームがどれだけの――1993年の僕たちでは体験できないような、どれだけの新しい楽しさを提供してくれるのかということです。

たとえばスーファミの時の『F-ZERO』のように、「ああ、このマシンのおかげで、こういうゲームがプレイできるようになったんだな」と実感させてくれるだけのソフトを、各社に用意していただきたい。

ただし、気がかりな点がひとつ。ハードの性能は格段に上がっていくでしょうから、当然、実写映像の類も使えるようになって、よりリアルなゲームが追及されることになります。そうした時に、現在のゲームの、たとえば背景だけを実写にしてみたり、ビジュアル・シーンを実写に置き換えてみたり、といったやり方はどうかと思うんです。リアルな映像を自由に使えるからこそのゲームの新しい作り方――世紀末には、それが確立されていたらいいな、などと期待してしまうわけですね。

事情 PART 1

特集の最後は総勢８人でお送りする予言大会。ゲーム評論家、ゲームクリエイターに加えてゲーム好きな有名人を集めた特別企画。どんな予言が飛びだすか？　その意見の多様さの中に、未来の無限の可能性を感じてほしい。

TVゲームはけん玉のような存在にまで落ちる

もう終わってるね。絶対に今のハードだと刺激のバリエーションに限界があるから。これから先TVゲームは、けん玉のレベルにまで落ちる。

極端にいえば、一回やったらそのゲームの寿命はお終い。これまで開発期間が４あったら、皆が楽しむ期間が６あったとして、これから開発期間が９あったら、楽しめる期間が１になる。その割合がコスト的に見合わなくなるから、なくなると思うんだ、オレ。

TVゲームが生き残れるとしたら、とる道は一つしかない。それは法律を犯すことだと思うよ。

アンダーグラウンドのネットワークを通じて、莫大な賞金を動かすしかない、パチプロみたいな人がもっと高度なコンピュータを使って、ソフトもアマチュアには中々手に入らない伝説的なもので、そこに参加する事自体が非常に危険なことであるという、そういう世界しかないね。刺激ってのは、いけないことであればあるほどいいわけですよ。ソフトを使って、法律の目をかいくぐって、なんか悪い事をする為の道具になるしかない。それは全然SF的なことはなくて、たとえばイラン人の偽造テレカと同じレベルで可能だと思う。だから、これからは電脳ヤクザの時代。

いくら絵の解像度があがっても、現実感は乏しいまま。あくまでモニターの中の世界でしょう。ディズニーランドに人気があるのは、実感出来る大きさのものに乗れるからだったりする。全てのものが等身大で遊べるような超でかいスクリーンが家庭に設置できればまだ新鮮さはもつかな。

けど現実の刺激が他の刺激を超えてしまっているよね。例えばＦ１車載カメラの映像を、クローズドサーキットにして、そのレースをドライバーと同じように楽しめて、できればその車が事故を起こしてくれれば嬉しい。そういう意味でのリアリティを皆求めているんだと思う。本当に人が死ぬ、そういうことを実感しながら自分は死なない、というのを皆望んでいるね。

本当に思えればいいんだよね、本質的には。でも思えないし、感情移入できないから。昔はそんなに高望みしていなくてTVの中のものを自分が操れるだけるだけで嬉しい。そこで止まっちゃってるんだよ。その次の段階に進むには、今よりも何千倍の要素が必要だと思うよ。でもそれにはもの凄いコストがかかるから、そこで終わるね。

ビット数をあげていくのは本質的な変化じゃない。ある時点までいくと、その違いを認識できなくなるから。もって後10年、急速にフェードアウトしていく。３年たったら、まだやってんのっていわれるようになるよ。（談）

ミュージシャン

近田春夫



PROFILE

1950年　東京都生まれ　1976年、近田春夫&ハルヲフォンとして『カモン・レッツ・ゴー』でデビュー。以来、日本語による心地良い音楽を追及し、人力ヒップホップバンド、ビブラストーンを結成。次回のライブは11月19日渋谷クアトロで。

イメージしたまんまのゲームが表現可能になる

ここのところ、３DOや鉄人を筆頭に次世代ゲーム機として32bitマシーン等の話が盛んです。果ては、つい先日の初心会での任天堂・山内社長の64bitの話題まで飛出して、現行16bitマシーンの影が薄れつつある今日このごろです。このままでは、近い将来16bitマシーンはすたれてしまうのでしょうか……。

それはさておき、いずれやってくるであろう高性能マシン、未来のゲームの世界とはどうなるのでしょうか？人によっては、現在や近い将来にわたってリリースされるマックやIBMに、その姿を見ている人もあるようです。曰く、より完成されたポリゴンを駆使したシミュレーター型ゲームやインターラクティブ・ムービーといったものをさして云っているようです。確かにあれはあれで素晴らしい技術や映像を持っていると思うのですが、ボクにはそれが将来のコンピュータ・エンターティメントの姿とはとても思えないのです。例えば　すごい！　といか、美しいとかの特徴を持っていることは、ゲームにとっての魅力という点でとても大事なことではあると思います。ですが、それはあくまでも十分条件であって、本質的には面白くなければ意味がないのではないかと思うのです。だから、ボクの場合、職業柄ああいったゲームを見る時はそれが面白くなる可能性があるかどうかをゲームを通して見ている面があります。そこからすると、そういったパソコンゲームこそ未来のゲーム像云々は、どうも賛同しかねるところがあります。

ボクの考える未来のゲームとは、それが現在のものよりも優れているか？面白いか？　なのです。そこからすると、現在持て囃されている高機能パソコンゲームもボクにとってゲーム・バリエーションの１つに過ぎないというのが本音です。（もちろん、そういったバリエーションを考えるのは、とても労力を要しますし、それ自体を蔑むものではありませんし、新しいものをお無条件で有難がることがナンセンスであることを云いたいだけなのです。）

ボクらのようにゲームを考える立場の人間にとって、ハードが高機能になっているということは発想や表現が自由になっていくのと同義語です。ボクの作った『S&D』や『SF・シリーズ』等も元々考えたものは、もっととっぴなものだったので現ハードで実現可能なものにスケール・ダウンしたのでした。ですから、ハードが進化すると云うことは、例えばあの時考えた夢のゲームが実現していけることに他なりません。きっと、近い将来にはボクの本当に作りたいゲーム！　最初に発想していたものが何だったかを見て頂けるかも。

㈱ソニック代表

高橋宏之



PROFILE

1957年　東京都生まれ　日本大学芸術学部卒業。『ドラクエⅢ・Ⅳ』のプロデュースを手掛けた後、㈱ソニック設立。『シャイニング&ザ・ダクネス』以来、驚異的なスピードで作品を発表。最新作『シャイニング・フォースⅡ』が絶賛発売中

私はこう読む！ 世紀末のTVゲーム

各界著名人による、TVゲーム世紀末予言大会

ミュージシャン
鈴木慶一



PROFILE

1951年　東京都生まれ　東京一のカルトバンドの異名をとるムーンライダーズのリーダー。最近は『モグラネグラ』木曜日の司会でもおなじみ。11月13、14日、日清パワーステーションにて初のソロライブを行なう。

危険な人体改造の領域に踏みだすしかないな

ゲームが今より進化するにはさ、完全に浮き上がってみえる３Ｄの実現だよね。音楽の分野で言うと、もっと面白いことやろうとしたら、スピーカー２個じゃ、足りないんだよ。ステレオの状態で疑似３Ｄ的な効果をレコーディングでは使うんだけど、立方体を考えるんだよ。音を立方体の中に収める。錯覚で高い音は上、低い音は下から聞こえてくるように。その立方体を何とかして手前に出したいんだよ。出すことによって聴いている空間が立方体の中に入るんだよ。開発されているんだけど、まだ完全な物は生まれていないよね。それの完成によって、音楽はがらっと変わる。歌声がヒュッと移動することによって深層心理が刺激されるんだね。例えば耳元よりも、首の後ろ側で「バカヤロウ」ってささやかれた方がこわいじゃん。曲の意味づけ、歌詞、音色、アレンジ、各部分での形が変わって、きと多層的な音楽ってのが生まれると思うんだ。

それと同じことが家庭用ゲーム機の世界でも可能であれば、かなり進歩していくだろうね、何とかしてモニターから茶の間に立方体を引き出す方法はないのかな。それによって自分のゲームをやる位置が変わるでしょ。プレイヤーが中心にいる、ということだから。

それはそんなに時間かからずにでてくると思うよ。

ゴーグルをつければ今でも可能だよね。ゲーセンでも他人に触れたのは不潔だからイヤ。というのが問題みたいだけどね。そういうのなしで出来るようになるといいね。映画でも、すでにあるしね。満足できる刺激が、危ない領域に、人体をかけるところまできているんじゃないの、ここまでくると。

そうまでしてでも、。エンターテイメントとしてはより面白いものになっていくしかないんだよ。そこでまた（例の光過敏性癲癇の但し書きを読みながら）こういう但し書きが沢山つくようになって（笑）。

それとハードのワンランクアップが確実に行なわれないとね。ＦＣからＳＦＣまでは１、２段階程度のものだったけど、次は20から100までアップするとかして欲しいね。

世紀末になっても何にもかわんなんだよ。メディアは大騒ぎするだろうけど。色々な事件が起きて、後からこれは世紀末的だとか、決めつけるだけ。19世紀末は航海の時代だったけど、20世紀末は星にいくわけでもないしね。だからイベント的には少ないし、滅びることもないだろうし、大体西暦という概念自体、西洋文明の考え型でしかないからね。ただ、楽しもうとは思っていますよ、エイズに罹ってたりしないようにしてね（笑）。（談）

㈱ゲームアーツ開発
宮路武



PROFILE

1965年　東京都生まれ　㈱ゲームアーツ創立時からのメンバーとして、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』、『天下布武』、『シルフィード』ばど手掛けたゲームは多数。次回作に注目が集まる、数少ない真のクリエイター。現在は同社の取締役開発部長。

新ハードはアイデアを充分に表現する為の道具

発売待機中のニューハードはスペック的に見ると、どれも素晴らしいと思いますよ。ですが、今後はＣＧや動画などが容易にできるようになるでしょいから、アイデアの無いクリエイターが、まず真っ先に「３Ｄのヴァーチャル RPG」や「実写動画取り込み」だけを売りにしたようなゲームを考えてしまうのでは無いかと言った恐れお感じています。

ようするに、ゲーム製作に置いては、開発者のアイデアや夢がどのくらいあるのかといったことが一番重要なことなんじゃないでしょうか。高機能なハードウエアが必要な理由と言うのは、ありあまるアイデアを充分に表現するためにあるのですから。

そう言った意味では、今後ニューハードが主流になると、クリエイター達がハードウエアに振り回されてしまう恐れが充分ありますね。

大多数のと言ったら言い過ぎかもしれませんが、今のクリエイターは現行のハードウエアのレベルに合わせる事が精いっぱいという感じがします。たとえばCD-ROMでは4000メガビットの大容量が扱えます。これは、16メガのROMカートリッジ250本分に相当するのですが、その膨大な容量に押し潰されて、ROMソフトと同レベル以下の物を作ってしまうクリエイターが多いような気がしてなりません。

今後は新しいハードウエアが、従来の機種に取って替わるのは必然だと思います。その時に、新しい面白さをどれだけユーザーに提供できるかといった事をクリエイターの方々が大いに考えなければならないでしょう。

人によっては、ゲームには新しいハードウエアは必要ないと考えている人もいるとは思いますが、新しいハードウエアでしかできない事も数多くあります。そのことを否定する必要もないと考えます。いまさらインベーダーの時代に戻って満足できるとは思えませんから。

私自身とすれば、今後のニューハードウエアに期待しています。また、将来に受け手のゲームの構想を練っている最中です。

最後に要約させていただきますと、次のようなことになるでしょうか。

まず、次世代ハードウエアは絶対に必要であること。

そして、現在受けている評価に関わらず、次世代のハードウエアで新しい面白さを実現できる新世代のクリエイターがユーザーから必要であるとされていることでしょうか。

その時は、私達ゲームアーツも名のりを上げるつもりでいます。口先ではなく、実行を伴って。

事情 PART 2

予言大会も大詰め。君は誰の予言に一番うなづけただろうか？　来るべき世紀末である7年後、いや思い立った時にこのページを開いてみてほしい。なにげなく読んでいた誰かの言葉が突然重みをもつことだろう。それが編集部から最後の予言です。

夢のある未来は開発環境の改善にこそある

㈱ゲームフリーク代表
田尻智



任天堂1995年に最先端のテクノロジーを結晶させた64ビットマシンを発売するという。みんなが気になるのはシリコングラフィックスと共同開発するこの「夢」のマシンが、予定された年に予定された価格で出るのかということだろう。

そこで興味深い記事を思い出した。「フラットパネル・ディスプレイ'93」に掲載された、任天堂横井氏のビデオゲーム機器の液晶パネルに関する論文である。この中で氏は「今、我々は新技術というものには期待していない。現在の技術が枯れた技術となり、ビデオゲームという娯楽品に利用できるようになるのを待つだけである」と述べている。コストが下がらなければ、どんなに進んだ技術も採用にはいたらないということだ。さらに氏はゲームボーイがモノクロ液晶で開発された経緯を説明しながら、1995年あたりには、液晶のコストが下がり、カラーのゲームボーイが実現するだろうとの予測をたてている。

ここから察すると、現在の最先端のアーキテクチャーが家庭用として販売できる所まで落ちてくるのを任天堂は約2年後と読んでいることになる。これはなかなか大胆な予測だ。64ビットマシンの技術が枯れるのを待っているだけでは、この予測を現実にするのは難しい。おそらくさまざまな企業努力をしていくに違いない。

さて、ここで僕は、ゲームを作る立場の人間としてこの問題を考えてみる。未来のハードウエアがどう進化するか、推測したり期待するのはたしかに「夢」があるが、はたして意味はあるか。僕にとっては、作り手のメッセージがみんなに伝えられるくらいの大きい市場があるなら、それだけでゲームを作るモチベーションは充分だ。ゲームボーイでもファミコンでもスーパーファミコンでも作りたいゲームがある。ハードウエアにたよらないとならないほど、アイディアが煮詰まっているわけではないってこと。

おそらく今後の問題は、ゲーム機のハードウエアそのものより、開発環境のほうだろう。ハードウエアの性能が上がれば、開発する人間も沢山いるし、時間もかかる。開発環境を改善させれば効率は上がり、今より少ない人数でCD-ROMなどの大容量ROMでのゲーム制作が可能になるからだ。これからは未来に向けて、人と場を良くしていくべきだろう。

「夢」のマシン登場の予感。「夢」を見ているのは今の僕らであり、1995年の僕らの「夢」は、またひとつ遠くに流れて行く。さあ、限りないゲームの可能性に乾杯！

PROFILE

1965年　東京都生まれ　伝説的同人誌『ゲームフリーク』を手掛け、81年には同名の会社を設立。ゲームデザイナーとしては『クインティ』がデビュー作。以来、『ジェリーボーイ』、『ヨッシーのたまご』、『マリオとワリオ』を発表する。

ゲームの未来は地球規模のネットワークとともに

テキスト・サンプラー
佐藤大



『予言』なんて大げさな話。任天堂があのシリコングラフィックスとツルム様な世界で何を予想したって無駄。

では、僕たちは無駄な予言（たわごと）をほざく前に何をしたらいいのか。モニターの前でよだれ垂らして与えられたソフトを誰よりも速くクリアーしていればいいのか？　そんなオールドタイプなゲーマーに言う言葉はない。もちCD-ROMとかCD-Iにニューとかマルチとか名のらせて巨大な予算をかけている音楽産業関係、大手家電メーカー関係の方々にもここは御遠慮願いましょう。かといってサイバーサイバーって何でもブレードでニューロマンなチバシティーを目指せと騒ぐいつまでもAKIRAなヤツもパス。

だって今年は、YMOが再生してAKIRAが完成した年なんだぜ。もうSFやテクノが何を大声で叫んでもプロパガンダだって事は証明されたんだ。

そう答えは、もう30年以上も前から出ていた。幻視者マクルーハンが、言った様に、ゲームだけではないメディア全体の未来は、ネットワークにある。現在のゲーム＆ハイ・テクノロジー産業が目指す最後にして最大の市場、それがデジタル・メディアを繋ぐネットワーク整備とその為の端末の開発である。新聞でもテレビでも電話でもラジオでも、そして、もちろん従来のTVゲームの構造でもない。新しいデジタル世代のメディアを完成させ、ネットワークを牛耳る事ができれば、今はただのゲーム機器メーカーでも未来のNTTやIBMになる事が可能だ。最近話題の任天堂の通信衛星の買収やアメリカ・セガのCATVネットワークへの動き。アップルが発売するニュートンや3DOなどの動き。モトローラがアジア圏ネットワーク回線の為に打ち上げる衛星。全てはグローバル・ビレッジを目指している。

答えも出た。可能性も見えた。SFやテクノがTOYだった事もわかった。そして、TOY・ボックスだと思っていたファミコンが実はマジック・ボックスだった事も発表された。

では、僕たちゲーマー発表何を待っているのか？　そうネットワークのスーパーハイウエイをブチ飛ばす為のイカれてイカしたボディの必要性を叫ぼう。ソフトウエアという名のアイデンティティが必要だ！　優秀なゲームクリエイターたちは、90年代のマッドサイエンティストでパンクスだ。みんな、わかっているハズだ。引き抜きを恐れてメディアへのアプローチを組織が断るなんて間違っている。僕たちの言葉を持っているんだ。ネットワーク世代のストリートファイターたちにもっと発言の場を！　そして、正当な評価を！

PROFILE

1969年　埼玉県生まれ　放送作家として18歳で仕事を始める。その後、作詞家としても活躍し、91年イベント、東京ゲーマース・ナイト・グループを主催する。話題となったMCマリオのCDのプロデュースもこの人の仕事。現在、各雑誌で活躍中。





ベニー松山先生に10の質問！

質問① 先生はペンネームのせいか、日系3世だとかお父さんがオランダ人だとか、誤解しているひとがたまにいますので、御本人から正しいプロフィールを教えて頂ければ幸いです。

答① 昭和42年7月26日東京生まれの北は北海道から南は九州育ち。血液型Aの純粋な日本人です。

質問② 超大作「小説ウィザードリィ・風よ龍に届いているか」を連載時に最初から最後まで読み続けた人は世界で推定36人といわれています。そこで途中で挫折した人やこれから読んでみようと思っている人達の為に、この小説のあらましを100字以内で述べて下さい。

答② どーして36人なんですかー。100字は無理です。全部読んで頂くしかありません。

質問③ 先生にとってウィザードリィには海よりも深く山よりも高いものがあると思います。ところがこの世界にウィザードリィ童貞&処女の多いこと。彼らの為に先生からその素晴らしさを一言どうぞ。

答③ 思っているほどとっつきにくくはないよ。

質問④ 前作「隣合わせの灰と青春」の発売記念インタビュー「ファミコン必勝本 88年12月2日号」で先生は好きな女性は富田靖子とジェニファー・コネリーと書いておられますが、現在はいかがでしょうか？

答④ 知り合いでない女性を好きというのはやめた。（どういう意味？）

質問⑤ 「小説ウィザードリィ・風よ龍に届いているか」を映画化したいと角川春樹がいってきたら、主要人物のキャスティングはどう注文を付けますか？

答⑤ ルケブレス……REX（とほほ）。

質問⑥ 「小説ウィザードリィ・風よ龍に届いているか」をお書きになるうえで特に意識した作家とか作品とかありますか？

答⑥ この4年で最も影響を受けたのは故・隆慶一郎。

質問⑦ 先生は最近よく沖縄や台湾におでかけになりますが、何か訳があるのでしょうか？ もしや島の娘と……いやいやきっと次作の構想を練っているんですよね？

答⑦ ……旅行が好きだから。

質問⑧ 先生は最近犬をお飼いになったとのことですが、何か訳があるのでしょうか？もしや犬と……いやいや。

答⑧ ……子供の頃から憧れだったから。

質問⑨ 先生はカプコンのアクションゲームとりわけ「ヒットラーの復活」を偏愛しておられましたが、最近これはというゲームに出会われましたか？

答⑨ スーパーファミリーテニス！ちなみにまだ負けたことがない

質問⑩ 真面目な質問です。ハードが64ビットになったとき、ウィザードリィはどう進化するのでしょうか？

答⑩ 演算処理が速くなり、迷宮の移動、モンスター・グラフィックなど細部にわたってリアリティを追及できるだろう。しかし面白さの本質は1に帰結するのではないか？

つきなみですが、最後に「小説ウィザードリィ・風よ龍に届いているか」の読者にメッセージを一言お願いします。

「より面白いものを！」と駆けてきた4年間の凝縮がこの本である。読後の感想を頂ければ幸いです。

競馬ゲームで馬主天国！

PARADISE IN HORSE RACE GAMES

Vol.1〔不定期連載〕

『ダービースタリオン』のヒットに影響を受けてあれよあれよという間に広がった競馬ゲームの世界。それらを掘り下げていこうってのがこの企画だ。機会があればどんどんやるので応援よろしく！（担当：成沢大輔&CB's Project）

●今月のＧＩレースの見どころ
秋のＧ１シーズンの開幕だ。31日の日曜日に行われる古馬ナンバー１の決定戦、天皇賞・秋（成沢の本命：ヤマニンゼファー）を筆頭に、菊花賞（成沢の本命：アサヒジュピター）、エリザベス女王杯、マイルＣＳへと続く。10日の毎日王冠ＧＩＩも必見の一戦だ。

秋競馬とともにヒートアップ！

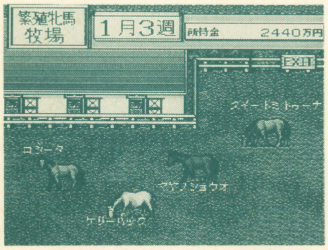
まずは右の表から見てもらおうか。すらりと並んだスーパーファミコン用競馬ゲームが10タイトル！　この中で発売されているのは上段の３作だけで、残りの７作は秋から来年にかけての発売が予定されている。ファミコンで大ヒットを飛ばした『ダービースタリオン全国版』が昨年８月の発売だから、それから作り始めたとして、ちょうど今頃から形になってきたのだろう。

また、パソコンゲームの方も動きは活発で、『ダービースタリオン98版』を筆頭に、『クラシック・ロード２』などが発売されている。

まあそんな業界事情はどうでもいいわけで、競馬ファンとして素直にこの状況を喜びたい。平日は競馬ゲームで名馬の生産にいそしみ、土日は実際の競馬でアツくなれるなんて、数年前には考えもしなかったことだし。私自身、競馬はずいぶん前から（大きな声では言えないことではあるけど……）やっていたけど、まさかゲームと競馬が合体した仕事ができるとは思っていなかったのだ。

さてさて、現状の競馬ゲームには２種類あるといえる。ひとつは『ダビスタ』の流れから派生した“自分が馬主、調教師になって馬を走らせるゲーム”と“自分が騎手になり、馬を操作して走らせるゲーム”だ。このうち、現在優勢なのは馬主型の方で、これはまさしく『ダビスタ』の影響をストレートに受けたゲームでもある。ただし残念ながら、これまでに発売されているゲームの中、『ダビスタ』を凌ぐほどのソフトは見当たらないし、おそらく越えるものは出てこないだろう。それほどまでに『ダビスタ』の完成度は高い。

またファミコンの『ファミリージョッキーが先鞭をつけた騎手型のゲームだが、現在２種類が発売予定に上がっている。こちらはまだまだ開拓可能なだけに、これから増えてきてもおかしくないし、『ダビスタ』とは異なる傑作が生まれる可能性もあるはずだ。



↑『サラブレッドブリーダー』の一場面。牝馬も全部実名で登場するってのはすごい。種牡馬に至ってはダンシングブレーヴさえいるのだ

◆馬主系のSFC用競馬ゲーム

スーパー競馬（アイマックス／発売中／9700円）
ＳＦＣ競馬ゲーム第一弾。フジテレビの同名番組とタイアップしている

サラブレッドブリーダー（ヘクト／発売中／9700円）
現状ではダビスタを追う一番手。細かいデータと実名使用がセールスポイント

ウイニングポスト（光栄／発売中／12800円）
純粋な馬主シミュレーション。馬に感情移入する向きにはちょっとつらいか

クラシック・ロード（ビクター音産／10月29日発売／9800円）
パソコンゲームからの移植作。内容はオリジナルにほぼ忠実だ

スーパー競走馬風のシルフィード（キングレコード／10月８日発売／9300円）
原作は週刊少年マガジン掲載のマンガ。騎手になって馬を操作することもある

スーパー本命 GI制覇（日本物産／発売日未定／9800円）
ゲームだけでなく、競馬の予想もできてしまうという異色のソフトだ

競馬エイトスペシャル（ミサワエンターテインメント／12月10日発売／9800円）
予想すること自体がゲームになっているのは『井崎修五郎の競馬必勝学』と同じ

ダービースタリオンII（アスキー／12月発売予定／12800円）
発売が待たれる競馬ゲームのナンバー１。新しい要素がどうなっているかに注目集中！

◆騎手・アクション系のSFC用競馬ゲーム

ウイニングジョッキー(仮)（ナムコ／発売日未定／価格未定）
まだ詳しい内容は不明だが、『ファミリージョッキー』の線が濃厚だ

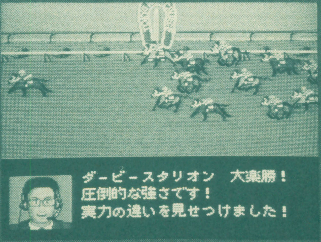
グランプリジョッキー(仮)（アスミック／発売日未定／価格未定）
これも詳しい内容はわからないが、騎手のリアルタイムシミュレーションのようだ

大本命！「ダービースタリオンII(仮)」の進行状況は？

競馬ゲームブームの元となった『ダービースタリオン』のスーパーファミコン版発売が報じられたのは６月だった。年内発売を目標にして開発が進められているが、現時点では微妙なところ。開発者の薗部さんはアスキーの開発室でドロドロになりながら作業しているとのウワサも聞こえてくるが……。有馬記念の後はダビスタで年越し！となればウレシイよね。

内容は大ヒットしたパソコン版をベースにしたもので、これまでのファミコン版にはなかった牝馬のレースがすべて取り入れられたり、出走頭数が増えるなどの要素が加わっている。また、パソコン版で大好評を博した友達との対戦も可能だ。パスワード入力によって自分の馬を自在に別のカセットへ移すことができる。また、パスワードはパソコン版と互換なので、パソコン版で作った馬もそのまま対戦のみに使えるようになっている。

続報はしっかりフォローする予定なので、今しばらくお待ちあれ！



↑この画面はすでに公開されております。新しい写真はなし。早く遊びたいんだけどねえ……

クラシック・ロード

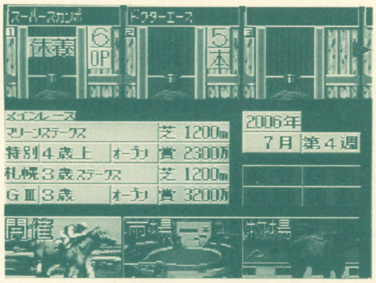
正統派パソコン移植モノ競馬シミュレーションゲーム。馬の能力を数値で表すのはゲームとして当然だが、それが画面上に表示されることがいかなる印象を生み出すか。パソコン版は賛否両論だったが、このスーパーファミコン版でどういうとらえかたをするか要注目だ！

一年ほど前にパソコン版で発売されたものを、スーパーファミコンに移植した作品だ。基本的なシステムはパソコン版のままで、グラフィックに関してのみ、若干の変更点がある。もちろん「クラシック・ロード」の大きな特徴のひとつである"馬の能力をパラメータ化して表示する"こともされている。また市場で地方馬（公営競馬に所属している馬）を購入できることなどは、他の競馬ゲームに見られない独特のシステムである。

プレイヤーが目指す基本的な目標は、30年という期間内に東西のすべての重賞を制覇することにある。しかし、これが意外と難題で、繁殖牝馬に仔馬を産ませているだけでは間に合わないことが多いのだ。目標を達成するためには、市場で優秀な仔馬や地方馬を見つけだし、その馬に適した調教を積んで大成させることが重要なのである。

データ関係も充実しており、情報のコマンドでは現時点でのライバル馬の成績を確認することもできる。またＧＩ制覇した馬名は30年分記録されている。

パソコンでは続編の「クラシック・ロード２」が発売されたが、今回の移植はあくまで「Ｉ」（パソコン版Ｉ＋最新データ）のものである。



←今回の移植で大きく変更厩舎のシーン。実際に馬がつながれている



↑血統はなんと5代表示。2画面スクロールなのだ
←スピードなどの能力値はパラメータで一目瞭然

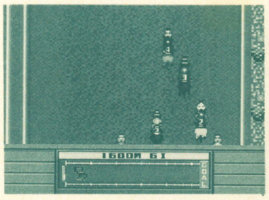
風のシルフィード

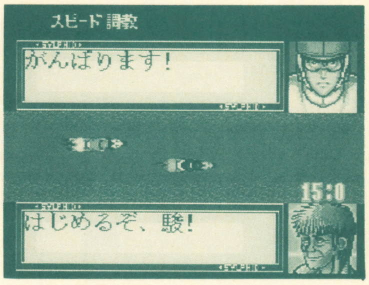
スーパーファミコン用競馬ゲームの中で、唯一のキャラクターもの。原作は少年マガジン風味付けがされたとてつもないマンガだが、その荒唐無稽さがゲームにも表現されているか!?　なんたって必殺技まで用意されているんだから、推して知るべしとはこのことだろうか。

『ダビスタ』の二番煎じ的馬主系シミュレーションが多い中で、馬主＋騎手のアクション＋キャラクターものを合体させたゲームがこの『風のシルフィード』だ。なるほど生産に関して種付けなどの要素はあるが、調教、騎乗とアクション面が強く押し出されており、システムは従来型の競馬ゲームとは明らかに一線を画した内容になっている。

ゲームモードは原作のストーリーをベースにして、シルフィードとともにＧＩレースを勝っていく（もちろん別の馬も走らせる）ストーリーモードと、夕貴＆マキシマムなどのライバルたちと派を競うＶＳモードがある。

競馬ゲームの中ではイロモノっぽく、好ききらいがはっきりしそうだが、新タイプの登場はとりあえず歓迎したい。


↑レースシーンはナムコの『ワールドジョッキー』に似たスタイルだ。真上からの視点は最初から最後まで通しており、変化しない



←スピードをつける調教。ボタン連射が必要なところなど、アクション性が強い

スーパー本命ＧＩ制覇

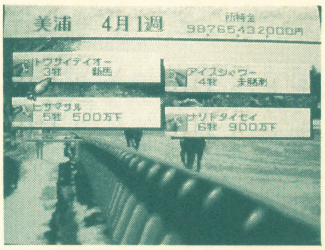
家庭用ゲーム機では初の競馬予想ソフト『本命』を発売した日本物産の競馬ゲーム。ゲームのみならず、予想までできてしまうのは『本命』を出した意地からだろうか。それ以外はオーソドックスなスタイルだが、最大18頭まで出走できるのは、他にはない魅力として浮上するか。

まだ具体的な内容はまったく見えていないので、アウトラインだけ説明することにしよう。

基本的な内容は馬主型シミュレーションで、特定の資金を元手に、自分で生産した馬を三冠馬に育てあげることが最大の目的で、最終的に自分の持ち馬にすべてのＧＩを勝たせることが大きな目標となる。このあたりは他の馬主系シミュレーションと大差ない。

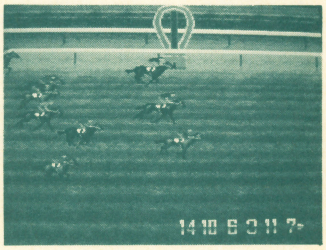
さまざまなシステム上での工夫はあるようだが、最大のポイントは18頭立てのレースだ。写真を見る限りではそれなりに迫力がありそうで、早く動いているのを見てみたいところ。

うーん、曖昧なことしか書けないのが歯がゆいが、"ファミコンにはじめてリアルな競馬を持ちこんだニチブツ"に敬意を表し、期待をかけておくことにする。早く見せてね。



↑どっかで見たことがあるような名前が並んでいる。これは自分の厩舎にいる馬たちだ

↓レースシーンばかりは動いているのを見たいと判断しようがない。絵自体はきれいだけどね



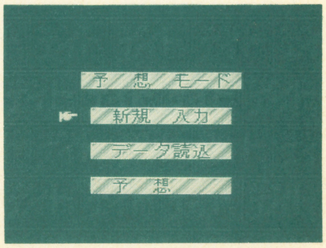
競馬エイトスペシャル

「競馬エイト」は成沢も愛用の競馬新聞だ。スーパーファミコン初の競馬予想専用ソフトであるとともに、多人数で予想ゲームを遊ぶことができる。ただし、競馬ゲームを買うファンがそうした機能を求めているかについてはわからんけど。とにかく他とは一味違うのは間違いない。

『風のシルフィード』とはまた違った意味で新味を打ち出しているゲームだ。上の『スーパー本命』は"競馬予想もできる馬主型シミュレーション"だが、こちらの『競馬エイトスペシャル』は、"予想ソフトのスーパーファミコン版＋おまけつき"といった内容である。発売元のミサワエンターテインメントはイマジニアの兄弟会社であり、イマジニアといえばその昔『井崎修五郎の競馬必勝学』というファミコンソフトを出したことがある。その流れをくんだソフトなのである。予想ソフトはゲームボーイの市場がメインになっているが、はたしてスーパーファミコンのメリットをどのように活かすのかが注目される。なお、入力データの形式は"競馬エイト"紙を中心に組み立てられている。

おまけはパーティゲームで、６人まで参加できる予想ゲームだ。１～25レースの予想を行い、最終的にもっともお金を多く稼いだプレイヤーの優勝となる。前述の『～競馬必勝学』がこのタイプのゲームだっただけに、お得意のジャンルだといえよう。

競馬ゲームの主流は"馬券以外の競馬のシステムの再現"にあるだけに、まるでフィディオンのごとく異色なゲームだが、どこまで受け入れられるか。



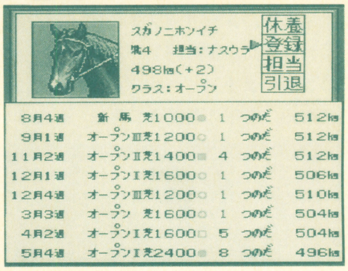
↑予想入力前のメニュー画面。入力項目はさほど多くなく、１頭につき２～３分で終了する。

サラブレッドブリーダーを30倍つっこんで遊ぶ

●ヘクト／発売中／定価9700円

「サラブレッドブリーダー」とは競走馬の生産者のこと。ここでは一流の生産者になるためのテクニックを、ほんのちょっとだけ伝授するぞ。どれもこれも重要なポイントなので、必ずマスターしておこう。

距離に対する適性で馬の能力は評価されている



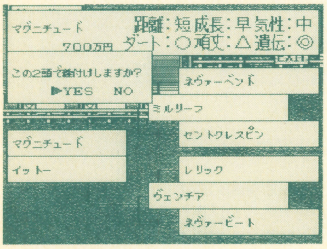
これまで競馬ゲームの多くは、スピードとスタミナを数値化していた。そのために長距離型の馬は短距離戦でも楽に逃げきれたのである。

「サラブレッドブリーダー」ではそのような矛盾をなくすため、距離適性で能力を評価する。実際の競馬と同様、距離に対しての適性がものをいうのだ。

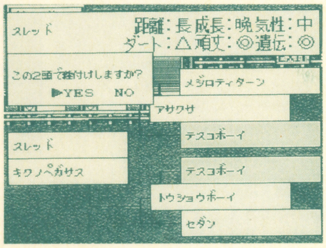
生産　配合に気を配ることこそ名馬誕生への近道なのだ

産駒の距離適性は両親の適性値を元にして決められている。両親の適性値を割り出し、その値に対して遺伝力などによる修正を加えた上で、産駒の能力が決定されているのだ。さらにインブリードなどによるプラス効果もあるのだが、基本的には両親の能力が仔に反映していると思っておこう。ただし、万能型同士の配合は避けたほうが賢明。万能型はすべての距離で惜しい負け方を繰り返すタイプになりやすいのだ。

また産駒の能力は距離に対する適性値だけでなく、ダート適性や気性、頑丈などの細かいパラメータ設定がされている。こちらのほうは両親の特性をそのまま受け継ぐと思えばよい。例えば、両親がダート巧者の場合、産駒も必ずダート巧者なのである。



↑種牡馬や繁殖牝馬には画面上に表示されるデータのほかに、「基礎能力値」と「成長力」の隠しパラメータがあるので注意が必要だ



↑インブリードをする場合には産駒から数えて3代親同士で行うように。それ以上血が濃くなると不受胎になる危険がかなり高いのだ

●インブリードとは…●

インブリードとは近親配合を意味している。血脈内に同じ先祖を持つ馬同士を掛け合わせることで、その先祖が持っていた特長をより際立たせるのだ。ただし、インブリードは危険も多く、血が濃すぎるために不受胎だったり、極端に弱い産駒を産みだす確率も高い。

下の血統表はミスターシービーとダスゲニーの配合である。この配合で生まれた産駒はテスコボーイのインブリードを持つ。すなわちそのインブリード効果である、短距離に対しての適性が増すのだ。

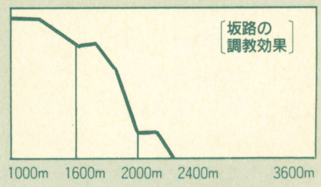
ミスターシービー	トウショウボーイ	テスコボーイ
		ソシアルバターフライ
	シービークイン	トピオ
		メイドウ
ダスゲニー	ネプテューヌス	ネプテューン
		バスティア
	ミクロホマレ	テスコボーイ
		ネギン

調教　3種類の調教を使い分けろ

調教の基本目的は馬の能力を高めることにある。では、そもそも調教によって能力はどのように上昇するのだろうか。簡単に効果を紹介しておこう。

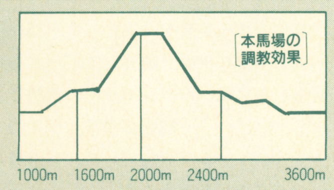
3種類の調教は距離適性に影響する。おおまかには坂路が短距離、本馬場が中距離、プールが長距離に対する適性をアップすると考えておけば間違いはないだろう。さらに調教の強さによってその効果が違ってくるのは言うまでもない。軽目の調教効果を1とすると、強目が2、一杯だと3程度の効果を得られるのである。なお調教する際の基本的な考え方は「長所を伸ばす」ということである。適性に合う調教方法を行うように心掛けよう。

坂路調教
スプリンターに限らず重要



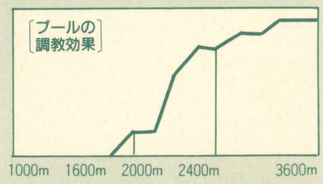
右のグラフを見ていただければ坂路での調教は1000mから1800m辺りまでにその効果が高いことが分かってもらえるであろう。逆に2000m以上の距離適性に対して、坂路調教はそれほど意味を持たないことも分かるはずだ。しかし、だからといってステイヤーには不必要だとも言えない。なぜならオープン馬は別として、条件馬のうちには坂路で鍛え、1800m程度までに対応しておくほうが、レース選択の際に苦労しないのである。

本馬場調教
もっとも基本となる調教方法



右のグラフにある通り、本馬場調教は幅広い距離の適性値に効果がある。そのために最も基本となるメニューと言えるだろう。ある程度オールラウンドな効果が期待できるのだ。ただし、だからといってスプリンターやステイヤーに本馬場調教だけを施していたのでは、せっかくの能力を活かすことは難しい。あくまで適正に応じたメニューを強くしておいて、余力があれば本馬場調教をさせるようにしたほうが能力アップは期待できるのだ。

プール調教
ステイヤーに必須である



右のグラフの示すとおり、プールでの調教は2200m以上の距離適性に効果的である。天皇賞（春）を狙うようなステイヤー調教には欠くことのできないメニューであろう。

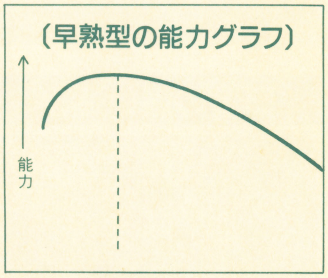
しかし、短距離型の馬に対してプール調教をする必要はないだろう。と言うより、脚元への負担が増すのでしないほうが賢明なのだ。よほど短期間で馬体重を減らしたい場合以外は、できるだけプール調教は避けよう。

調教 能力は成長曲線により自然増減する

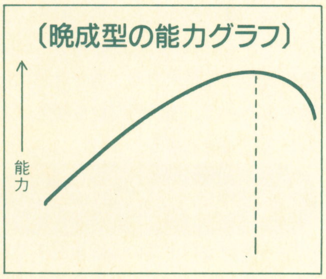
馬の能力は調教を積むか、あるいは成長による自然増加によって上昇していく。この2種類のうち、「サラブレッドブリーダー」では自然増加による能力アップの側に、比重が重く置かれているのである。

まったく調教をしなかった場合の能力は、下のような成長曲線を描いている。（実際はこの曲線に調教効果の上積みがあるので多少のブレが生じる）

左右のグラフを見比べるとわかると思うが、晩成型の馬は3歳入厩時点での基礎能力が早熟型に比べて低い。さらに上昇カーブも比較的穏やかなので、デビュー時期は早熟型に比べると遅くしたほうがよいのだ。この成長曲線は2歳時のコメントで知ることができるので、レースに使う際の参考にしよう。



3歳12月

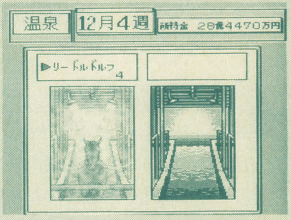


6歳12月

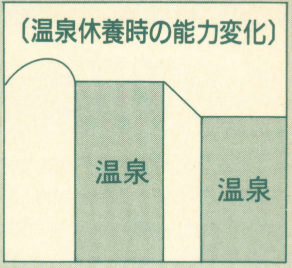
●温泉休養がもたらす効果●

レース後に「あまり成長が感じられませんでした」などと騎手から告げられる馬は、すでに能力が下降期に入っている。このような馬に対しては温泉での休養が絶対的な効果をもっている。

右下のグラフを見てほしい。これは成長のピークが過ぎてしまった馬の能力推移を表わしたものである。成長ピークを過ぎると能力は下降しているが、温泉休養の期間は平行線をたどっている。つまり温泉では能力維持ができるのだ。古馬に対しては温泉を多用しよう。



↑疲労している馬は能力の上昇期には放牧させるが、下降期に入ったら温泉を使おう



レース それぞれの馬には生来脚質がある

「サラブレッドブリーダー」では馬の脚質が天賦のものとして設定されている。すべての馬は誕生時に脚質が決定され、その作戦を指示した場合には能力が補強されるのである。ただし、本来の脚質とまったく違う作戦を指示した場合には、マイナスの効果もあるので注意する必要があるだろう。

本来の脚質は出走後の騎手のコメントなどで知ることができる。「作戦の失敗です」は本来の脚質と指示した作戦が違ったことを示す。またバトルモードではより簡単に生来脚質を知ることができる。このモードで見せた脚質こそが、生来の脚質なのである。



↑バトルモードでは対戦プレーを楽しむだけでなく、生来脚質を調べることもできる。ただしダイジェストでは脚質が分かりづらいぞ

●連敗は馬のヤル気に影響●

実際の競馬でも惜しい負け方ばかりする馬がいる。こういった馬は「手を抜くことをおぼえた」などと言われ、あまり歓迎されないのだ。ゲーム内でも馬はレースに勝つことでヤル気が高まるようになっている。格上挑戦や距離適性の合わないレースは見送り、目標を絞って必ず勝つほうが長い目で見て得策なのである。

レース 敗因を分析して次走にいかす

騎手のコメントは敗因を探る上でかなり役立つ。主なコメントが示している意味を下に紹介しておいたので参考にしてもらいたい。特に「成長が感じられませんでした」というコメントには要チェック。調教不足と勘違いすると思うが、実際は成長曲線のピークを越えたことを指すのである。

また着馬身差も能力を知る上で重要だ。1馬身差で勝った馬より大差勝ちした馬の実力が高いことは言うまでもない。能力の合ったレースに出そう。

成長が感じられない	早熟型の馬が成長のピークを過ぎていることを示している。調教不足ではない
調子が悪かった	馬体重がベストでないことを示している。ベスト体重には上下4kg程度の幅がある
作戦の失敗	その馬の生来の脚質と、指示した脚質とが違っていたことを示す。次走は作戦変更すべき
相手が強すぎた	脚質、適距離、馬体重などに問題はなかったが、能力下足で勝てなかった場合

サラブレッドブリーダーにもっとこだわりたい人へ

●インブリードチェックがお手軽に

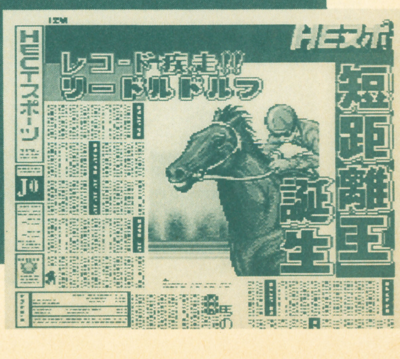
知らない人が多いと思うが、「サラブレッドブリーダー」には配合の際のインブリードチェックや、種牡馬や繁殖牝馬の能力を簡単に調べるテクニックがあるのだ。

操作方法は簡単。オープニングデモの最中に下に示した操作を行ってやるだけでよい。種牡馬、繁殖牝馬ともに128頭のデータがあるので、最適の配合相手を見つける助けになるはずだ。

〔操作方法〕＋ボタンの左とLRボタン、XYボタンを同時に押したまま、Aボタンを押す

●三冠や天皇賞連覇で新聞報道される

4歳クラシック三冠馬、同じく牝馬三冠、天皇賞連覇、短距離GＩ2レース制覇、以上の記録を達成した場合には記録達成のレース終了後に、なんと新聞報道されるのである。さすがに難しい記録ばかりなのだが、ぜひとも一度は見てほしいものだ。まあ比較的楽なのは短距離2冠だとは思うが……。



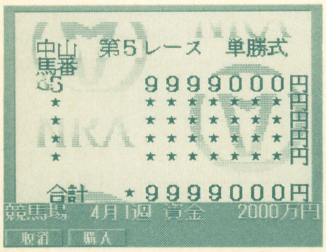
スーパー競馬を30倍つっこんで遊ぶ

●アイマックス／発売中／￥9700

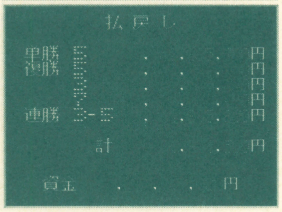
フジTVの人気番組を題材にした競馬シミュレーションゲーム、「スーパー競馬」の発売から1ヵ月ほどが経った。ここではさらに勝率を上げるために、知っておけばお得なテクニックを伝授するぞ

序盤は馬券でかっぱげ！

最初の年に与えられる牝馬は能力が低く、産駒も思うように賞金を稼いでくれない。そこでお薦めなのが馬券の購入だ。ポイントは自分の持ち馬が出ていないレースで本命サイドから買うこと。特に単勝では1番人気の馬が勝つ確率が非常に高い。4月1週から競馬場に通えば4月中に1億円クラスの牝馬を買って種付けすることも可能だ。



↑4月1週の第1レース。1番人気になっている馬の単勝を買える限り買ってやる。限度額は1点につき、だ

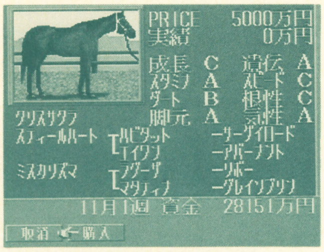


←ワッハッハッハ、大的中。枠連も当てて大かっぱぎだ。この調子なら相当の牝馬が買えるぞ

遺伝力の優れた牝馬を探そう

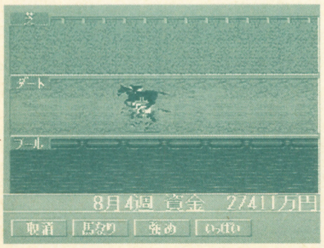
牝馬に設けられている「遺伝」のパラメーター。これは産駒の能力を決める上で非常に重要な値だ。

産駒の能力は、両親の各能力パラメーターに牝馬の「遺伝」のパラメーターを加えて決定される。つまり牝馬の「遺伝」のパラメーターが悪い場合、両親の優れた点が産駒に伝わりにくくなるのだ。逆にこの能力が優れた牝馬は、種牡馬次第で多少の欠点は補える。



↑遺伝力の優れた牝馬の例。多少能力にバラつきがあるが、こんなタイプの牝馬は優秀な種牡馬を選べば欠点は補える

ローテーションに合わせて馬体を仕上げる



↑レースの翌週から週に2回づつ追う。馬なりなら故障の心配は少ないが、一応芝での調教は控えたほうが無難だろう

中2週や3週で連戦を強いられるときは、ダートを「併走」・「馬なり」で週に2本ずつ追おう。

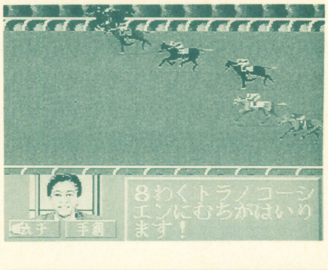
「馬なり」なら馬体重が減らないので週ごとに2～3kgずつ回復していくし、併走することで馬の調子も変化していく。馬の調子は6段階のメッセージで知ることができるので、体重がほぼ回復したら少し強く追ってピークに近づけていけば万全だ。

鞭の連打は㊝

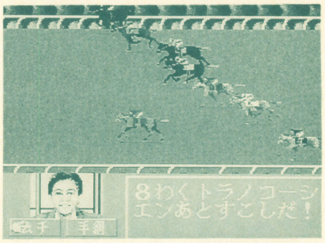
鞭の使いかたには多少コツがある。まず、鞭を使ってから馬が反応するまでに少し間がある。さらに鞭の使用回数には限度があるので、これを知らずに鞭を連打すると、馬はあっという間にバテて減速してしまうのだ。要するに鞭を使うと馬は余力を燃焼させて加速すると考えておけばいい。

また、鞭を使うときは馬の動きに合わせてやると有効だ。馬は基本的に脚質に合わせて動くので、馬が自然に加速するときに、補助的に鞭を使えばスムーズに加速できる。

ここで勝負！



怒濤の追い込み

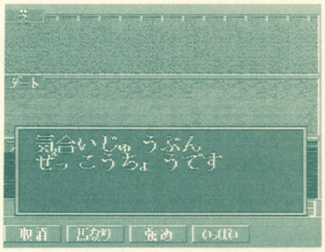


休養の応用テクニック

狙っているレースの出走権をすでに確保していて、どうしても最高の状態で出したいときは休養をうまく使おう。レースの4週前になったら、ベスト体重から数kg減で放牧に出すのだ。

レースの週にはほぼベスト体重で戻ってくるので、単走で軽く追ってやれば馬の調子は必ず絶好調になる。

ちなみに、デビュー前の調教で馬体重に関するコメントが出なくなったあたりがその馬のベスト体重だ。



↑ベスト体重付近で帰ってくれば、簡単に仕上がる

騎手のパラメーター

序盤は資金の関係で契約金が安く、より優れた騎手を選ぶ必要がある。そこで騎手に関する各パラメーターについて説明しておこう。

まずは「性格」。これは鞭を使ううまさに影響する。この値が優れた騎手は馬のスタミナのロスを最小限に抑えながら、一鞭で大きく馬を加速させられる。また騎手自身も故障を起こしにくい。「根性」は競り合ったときの勝負強さにつながる。「調子」は馬との総合力に影響する。調子が悪い騎手を騎乗させると馬の足を引っ張ることになってしまうのだ。

スーパーホースは殿堂に



←GⅠを3勝した馬は殿堂入りする。獲得したGⅠレースがテロップで流れる演出もニクい。「情報」コマンドの「記録」で見られる

鬼才・手塚一郎が放つノン・ストップ・マジカル・ファンタジー

連載第7回



DARK ELF STORY

異貌伝（いぼうでん）

作・手塚一郎
絵・田口順子

第七章

BLOOD BITCH

1

足を止めていた。

そして、ふたりは振り返る。

驚愕の表情を浮かべながら。

「聞こえたか」

男が訊く。

訊かれた女は、黙ってうなずいた。くちびるを強く噛む。泣き出しそうになるのを堪（こら）えているかのようであった。

ふたりは、自分たちが駆け抜けてきたばかりの闇を睨みつけていた。

森の深部である。

陽はすでに落ち、あらゆるものから色彩が抜き取られてしまっていた。

天空を支配するのは月。

胸の悪くなるような色をした満月が、濁った雲を従えながら、大地を睥睨（へいげい）する。

だが、その月灯りも森の底には届かない。

恐怖を孕（はら）んだ闇に沈んでいるだけ。

人間の目には、何も映るまい。

見えないことが想像力を刺激する。

在るものが見えず、無いものが見えてくる。

やがて精神に何かが寄生することになる。

しかし——

ふたりはエルフであった。

妖精の血が流れる者に、まやかしは通用しない。それが大いなる自然が創り出したものであったとしても——。

それこそが《真視（グラムサイト）》。

己れの見たものしか信じることのできない人間には《幻視》と呼ばれている。

「塊波（かいは）……戻りましょう」

女が言った。

男の腕をつかみ、強く引く。

塊波は動こうとしなかった。

それだけではない。

「だめだ」

冷たくつぶやいた。

「どうして——」

「朽華（きゅうか）を捜さなくてはならない」

そうだ、だから俺たちは戻ることができないのだ、と塊波は自分に言い聞かせた。

女——砂奇（さき）は、驚いたような表情で男の貌（かお）を見つめた。

塊波は、なおも言った。

「俺たちには、やるべきことがあるんだ」

だが、砂奇からは視線をそらせたまま。

それが気に入らなかった。

「急ぐようなことじゃないわ」

きつい目を男に向けた。

塊波は、大きく息を吐いたあとで、ようやく女の視線を合わせた。「砂奇……」

「あなたにも聞こえたでしょう」

「ああ、しかし——」

「あれは睡羽（すいう）の悲鳴よ」男の腕をにぎる指に力がこめられた。「灼羅（しゃくら）の声なんかじゃないわ、それはあなたにもわかるはずよ」

「わかる……わかるよ、砂奇」

「それなら、どうして？　どうして助けにゆこうとしないの」

「————」

「あなたが行かなくても、あたしは行く」

「砂奇——」

「睡羽があたしたちを助けてくれたのよ、自分の身を犠牲にしてまで」

「砂奇……聞いてくれ」

「ねえ、塊波……お願い、言って」砂奇は泣いていた。「どうして、どうしてなの」

男は、女の細い体を抱きしめた。

「俺は、お前を人間どもの手から救い出すために森を出た」

聞いて、砂奇は身をよじり、塊波の太い腕から逃れた。何かを言おうとしたが、感情は言葉にはならなかった。

「もう、お前を危険な目に遭わせたくないんだ、お願いだ、わかってくれ」

砂奇は、流れてくる涙をぬぐおうともせずに、囁くように言った。

「だから、逃げるの？」

塊波が小さく身体を震わせた。

「ちがうっ！」

「ちがわないわ、あなたは——」

砂奇の言葉をさえぎったのは、彼女の頰から生じた音だった。

女は、驚いたような目で男を見た。

塊波は、砂奇の頰を張ってしまった自分の右の掌（てのひら）に重い視線を落としている。

その掌を強く握りしめた。

貌を上げる。

「俺たちが行けば睡羽の足手まといになる」

「————」

「俺が灼羅を斃（たお）すことなどできるわけがない、それはお前にもわかるはずだ」

砂奇は無言のまま、貌を伏せた。うなずいたように見えないわけでもなかった。

「そうだ……俺は弱い男だ」

塊波は、砂奇の手を握り、歩きはじめた。

森の奥に向かって。

——睡羽、すまない。

そう心の中で、つぶやきながら。

2

信じられない光景だった。

何が起こったのかも、わからない。

どうやって？

わからない。わからなかった。

それに気づいたのは、すべてが終わったあとであった。

俺は立っている。

奴は倒れている。

それだけだ。

あのとき——

俺の剣は、奴の左腕を深く斬り裂いていた。

狙いどおりだった。

だが、つぎの瞬間、俺の視界が真紅に染まっていた。

反射的に目を閉じた。

最後に見たのは、奴の残忍な笑み。

その笑みの意味がわかったのは、貌に灼（や）ける痛みを感じてからだった。

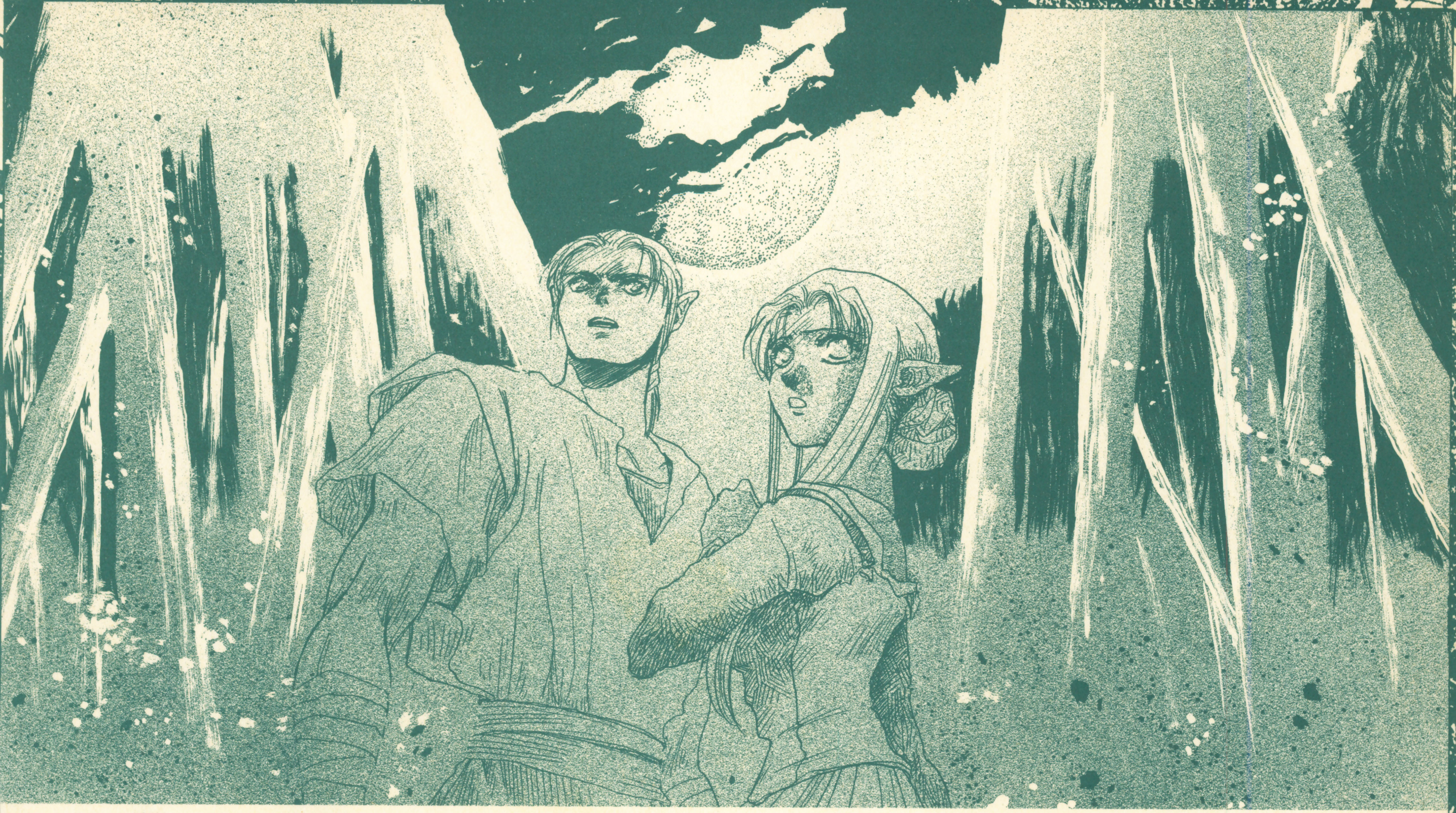
奴は口に含んだ血を俺に吐きかけた。

そして〝力〟を発動させたのだ。

火。

それが、奴の〝力〟だ。

灼羅は短剣を燃やすために、その刃で自分の舌を切ったのではなかった。



それは偽装、であった。
奴は、これを狙っていたのだ。
そういえば——
と、睡羽は思い出す。
灼羅は以前、俺に斬りかかってきたときも、最初から胸を突くようなことはしなかった。
狙ったのは、貌。美に醜を刻みつけた。
俺が奴の、己れに正直な行き方を羨望(せんぼう)したように、奴も俺の貌に嫉妬したのか。
貌を燃やされた俺は、その火を消そうと、剣を手放したはずだった。
だが、腐った大地の抱擁を受けたのは、灼羅。それが現実であった。
なぜだろう、と思う。
あれから何が起こったのであろうか。
睡羽は小さく笑った。
どうでもいいことだったから。
如何にして、というのは問題ではなかった。
睡羽は、その結果だけで満足した。
倒れている灼羅に歩み寄った。
その、血にまみれた貌を見おろす。
ふたりの流した血に濡れた灼羅の貌は一層、醜く見えた。
それが哀れに感じられた。
「なぜ、とどめを刺さない」
力なく言ったのは灼羅。
訊かれても睡羽は答えなかった。
「怖いか」
「怖い？」
「そうだ」灼羅は、くちびるを少しだけ吊り上げた。「死に触れることを……俺を殺してしまうことを、貴様は恐れている」
睡羽は、無言だった。
手にしていた長剣を持ち上げる。
その赤く濡れた切っ先を、ゆっくりと灼羅の喉元に当てた。
「殺せっ！」
醜いエルフが叫んだ。
だが、睡羽は動かなかった。
「そこが、貴様の甘いところだ」
言って、灼羅は小さく嗤(わら)う。
睡羽は剣を右の肩に担いだ。
「とどめを刺すまでもない、このまま放っておけば、お前はやがて死ぬだろう」
冷たく睨んでから、睡羽は背を向けた。
歩き出すことはできなかった。
「俺が動けないとでも思っているのか」
灼羅に、そう言われたからだ。
振り向かずに、睡羽は沈黙している。
「俺は死なない、絶対に死なない」
「————」
「貴様の背後から襲いかかり、その喉を喰いちぎってやる、逆に俺が殺してやる」
睡羽は歩きはじめた。
森の奥に向かって。
灼羅が、なおも言った。
「奥には朽華がいる、だが驚くなよ、朽華の変わり果てた姿を見て」
睡羽は、変わらず無言だった。
まるで何も聞こえないかのように、ゆっくりと歩いてゆくだけ。
「愛せるか、それでも朽華を愛せるのか」
灼羅が、動いた。
苦痛に貌をしかめながらも半身を起こし、睡羽の小さくなってゆく背を睨みつける。
「俺はできる、それでもあいつを愛することができる」
睡羽の姿が樹々に埋もれ、見えなくなった。
「殺す……絶対に殺してやる——！」
震えながらも、灼羅は立ち上がった。
「朽華は……朽華だけは渡さない」
つぶやきながら、足を踏み出した。

3

睡羽を怨んだ。

疾るうちに、森は変わってきた。

そこには、懐かしさがなかった。

故郷の森を想起させる要素がないのだ。

そのときに気がつくべきであった。

夢か、と疑う。

しかし悪夢でさえ、ここまでは無慈悲にはなれないであろう。

激しい眩暈を感じる。

このまま気を失ってしまいたかった。

そこには苦痛も恐怖もないはずだから。

だが、意識は無意識を駆逐する。

「お前……朽華か」

絞り出すような声で塊波は訊いた。

それは、すぐには答えなかった。

浮かべているのは、曖昧な笑み。

喜んでいるようには見えない。

相手を威嚇しているわけでもない。

何かをおもしろがっているのでもない。

あるいは、そのすべてかもしれない。

「また会えるとは思わなかったわ」

朽華が言った。

エルフの声ではなかった。

そこに独特の旋律は、ない。

乾き、ひび割れた大地に口があるのなら、このような声を発するのだろう。

「どうして……どうして、こんな」

砂奇は、塊波の腕にしがみつきながら、震える声で誰にともなく問うた。

朽華が森の奥にいるであろうことは、はじめから予想はしていた。

だが、ここまで変わり果てた姿をしているとは考えてもみなかった。

「女というのは……見られることで、少しずつ美しくなってゆくものよ」

朽華の眼が細くなった。

「さあ、見なさい、存分に見なさい……見られることの優越感と緊張感とが、私にさらなる美を与えてくれるでしょう」

だが、ふたりは、こんなものを見るぐらいならば、と思わずにはいられなかった。

見なければ、見つづけなければならないのならば死にたいとさえ思った。

ここから無事に逃げ出すことができたとしても、もはや手遅れであろう。

深く傷つけられた精神は癒せない。

眠りに落ちるたびに、それは悪夢となって蘇るはずだ。

そして俺たちは狂ってゆく——。

朽華は、樹になっていた。

美しい肢体の面影こそ残されているものの、その肉体はエルフではなく、植物に近い。



なめらかに、陶器のような肌は、一切の衣類を身につけていないに拘らず、もうどこにも見られなかった。

惜しげもなく披露された彼女の体は、ところどころが瘤のように盛り上がったり、あるいはひび割れたりしており、大樹の幹と呼ぶのが適切であった。

自慢の長い髪は、生命を得た蔦のよう。

そこにつけた葉は、血の赤。

大地に、しっかりと根をおろしているようで、身動きはできそうになかった。

しかし、それゆえに助かったとは塊波も砂奇も思わない。

ふたりは、自分たちの周囲で蠢くものに気づいてしまっていたから。

根、だ。

——朽華が地中に張り巡らせた、意志を持った根が、俺たちを狙っている。

何のために？

その答は、すぐにわかった。

そして、生け贄となった者たちが、どのようにして殺されていったのかも。

朽華の微笑に、氷の冷たさが加わった。

「なぜ、あなたがたは森を出たの」

「————」

「知っているでしょう、野に出れば刻の呪縛を免れることができなくなることを」

「知っている」

と塊波。

堅い口調であった。

対する朽華は、何かをおもしろがるように。

「聞きたいわ、その理由を」

「森を棄てたわけじゃあない、人間に捕らわれた砂奇を助け出すためだ」

「塊波——あなた、強くなったわね」

「何っ」

「身体が大きなだけで、あんなに臆病だったのに……驚いたわ」

聞いて、塊波はつばを吐いた。

「俺は何も変わっちゃいない、死ぬのは怖いさ、森を出た今でも」

朽華は小さく笑った。

そのあとで、しばらく眼を閉じる。

「懐かしいわ……とても」

夢みるような口調でつぶやいた。

——と、彼女の眼が開かれた。

塊波の、

「睡羽も来ている」

という言葉が引き金だった。

「あの男が——」

一瞬、驚いたような貌をした。「あの男も、砂奇を助けるために野に出たの？」

「わからない」

塊波は首を横に振った。

「一緒に森を出たのは確かだ……だが、あいつは、きっかけがほしかっただけだ、と言っていた、その意味はわからない」

「私に逢いに来たのかしら」

「俺は知らない」

朽華は、楽しくて仕方がないといった風に笑った。髪が揺れ、血の色をした葉と葉が触れ合い、不快な音を発した。

「そう、あの男が来るのね」

そこで朽華の貌から表情が消えた。

それなら、私はもっと奇麗にならなくてはならないわ……嫌われないように」

しまった、と塊波は思った。

睡羽のことを思い出させて話を引き延ばし、逃げ出す機会を窺うつもりだったのだ。

「あいつは、今ごろ、灼羅の奴とやり合っているはずだ」

「灼羅、と？」

「睡羽が、奴に勝てると思うか」

ふた呼吸ほどの間、女は沈黙した。

考えているようだった。

「わからないわ」

抑揚のない口調で答えた。

「灼華……あんたは——」

言いながら、砂奇をかばうようにして、自分の背後に押しやった。「睡羽と灼羅の、どちらを本当に愛しているんだ」

背中に触れた砂奇の手が、小さく震えているのがわかった。

朽華が無表情のままで言った。

「私を愛してくれるのならば、どちらも愛することになるでしょうね」

「だが——灼羅は醜い」

囁くような口調だったが、その言葉は、しっかりと朽華の耳に届いたようだった。

「私は、美しいものの方が好きだわ」

聞いて、塊波のくちびるに、あるかなしかの笑みが浮いた。

「俺たちが睡羽を助けにいってやろうか」

しかし、女の答は冷静で短い。

「だめよ」と。

つぎの瞬間、闇に沈んでいた大地が、次つぎと鋭く弾けた。

腐った落葉の中から現れたのは、根。

鎌首をもたげた蛇のよう。

その数、七つ。

「砂奇……ひとりで逃げろ」

最愛の女にだけ聞こえるように囁いた。

「いやよ、そんなの嫌」

塊波は、小さく笑った。

その笑みを消したあとで、

「お前に謝らなくてはならないことがある」

やはり、囁くときの声。

砂奇は黙って聞いている。

「俺は嘘をついてしまった」

「————」

「俺は死に触れるのが怖かった……灼羅と対峙したならば、生きるには奴を殺さなくてはならなくなる」

「塊波……」

「だが、それでは、お前と一緒に森へと帰れなくなってしまう……それが嫌だった、それが、たまらなく怖かったんだ」

しばらくの間。

根は、まだ攻撃を仕掛けてこない。

「それは、ここでも同じだな」

「え？」

「朽華をぶっ殺さない限り、俺たちに生き延びる道はないってことさ」

「あたしは……逃げないわ」

強い意志の感じられる言葉だった。

「森には帰れなくなる」

最愛の女にだけではなく、自分にも言い聞かせるようにつぶやいた。

「愛してるわ、塊波」

砂奇が言った。

ふたりは同時に短剣を抜き放った。

朽華に向かって突進した。

根が動いた。

4

エルフは、争うことを嫌うだけでなく、この術を知らない種族であった。

エルフの住む森は、常緑樹の集まりだ。

落葉樹は死と再生とを表す。

それに対し、常緑樹は凍える季節の中にあっても、なお豊かな緑を誇示する。

言うならば、永遠の象徴。

それゆえにエルフに愛される。

だが、常緑樹の森にエルフが住む理由は、それだけではなかった。

森とは、すなわち〝母〟なる存在。

これを母胎と見立てたならば、森にとどまるのは、生まれていない、ということ。

誕生という儀式を体験していない者には、刻の呪縛が降りかかるわけもなかった。

それゆえに、エルフは森から出ない。

永遠に近い時間を生きつづけたいために、誕生を拒んでいるのである。

死は、エルフにとって、もっとも忌み嫌われる存在だ。長寿ゆえに死に接する機会が稀であるがため、その生命の終焉を他の種族よりも恐れるのは無理もなかった。

だが、死は時間が刻みこんでゆくばかりではない。死は、老いばかりではないのだ。

時として、外部から神聖なる森へと持ちこまれることもある。

殺戮に飢えた者。

あるいは、略奪者。

そのとき、エルフは逃げまわるしかない。

争うことをしない。

死を突きつけられることが怖い。

そして、相手に死を与えることも。

死は、生の彼方にある現象だ。

その死を近づけるとは、生とは隣り合わせとなるに等しい。

だから、闘わない。争わない。

森で何者かの死が生じた場合は、エルフの神聖な血によって清められる——。

たとえ、どれほど決意が固かろうと、短剣の扱い方も知らぬ者が、相手の生を強奪することは奇跡でも起こらない限り難しい。

このことは、塊波も砂奇にも当てはまる。

そう、例外ではなかった。

しっかりと握りしめていたはずの短剣は、ふたりの手の届かない場所に転がっていた。

青白い根に打たれ、刺され、肉をえぐられ、ふたりは腐った大地に沈んだ。

砂奇をかばう塊波の傷は深かった。

立ち上がることができないほどに。

うつ伏せになった男を護るかのように、その広い背に、女が体を乗せている。

辛うじて半身を起こし、血にまみれた恋人に泣きそうな視線を落とした。

「塊波……駄目みたいね」

しかし、男はそれに答えない。

落ち葉に貌を埋めている。

荒い呼吸に合わせて、肩が上下している。それだけが生きている証だった。

もう長いことはないだろう、と砂奇は感じた。自分たちは、できる限りのことをやった。必死に生きようとした。それなのに——

これが運命なのかしら。

くちびるを噛んだ。

視線を上げた。

蔑むような眼をした化物がいた。

口元には、勝ち誇った笑み。

抵抗する気力や手段を奪われた獲物が苦悶する様を楽しんでいるのだろう。

砂奇の胸の裡に、強い感情が生まれた。先刻とは較べものにならないほど強烈な殺意。

得物がほしい。

あいつを殺せるほどの。

短剣では駄目だ。

長く、鋭い剣がほしい。

——と。

そこで気づいた。

幻聴ではないと、すぐにわかる。

聞き違うわけもない。

それは、愛する男の声。

しかし、寒気がするほどの呪詛の言葉。

あるいは濃密な殺意。

意識を失っていると思っていた塊波が、何かを囁いている。

大地に、何かを語りかけている。

砂奇は塊波の〝力〟を思い出した。

慌てて、男の胸に掌を滑りこませる。

鼓動は感じられなかった。

否。感じられないほど弱く、そして少なかったのだ。それは、死にも等しい状態。

男に声をかけることはできなかった。

何をやろうとしているのかが、わかってしまったから。

それを邪魔するわけにもゆかない。

つぎに、自分の出番も待っている。

塊波が動いた。

転がるようにして横に動いた。

男の伏していた場所に、それはあった。

「あとは頼む」

死にそうな声だった。

砂奇はうなずくと、自分の手首に歯を立てた。すぐに血が噴き出した。

赤い液体が、それを濡らしてゆく。

朽華を見た。

不思議そうに、こちらを見つめている。

しばらくしてから、衣服の裾を引きちぎった。それで手首を縛り、血を止める。

もう一度、朽華に視線を疾らせる。

——まだ気づかれていない。

砂奇は、血に濡れた大地を睨んだ。

塊波の残してくれたそれに、ありったけの気持ちをこめて。

そして〝力〟が発動した。

殺意が形になった。

それをつかむと、砂奇は立ち上がった。

身構えるや、朽華に突進した。

砂奇の手には紅玉の剣。

それが、葉と葉の隙間から奇跡的に漏れてきた月灯りを鋭く弾いた。

塊波が大地に伝えていたのは、死。

加えて、神さえも青ざめるほどの殺意。

大地は、太古の戦さの記憶を掘り起こし、それを己れの肉体に描いてみせた。

それを砂奇が〝力〟で固めたのだ。

虚を突かれたのは朽華。

根を疾らせるが、それは砂奇の振りまわす剣によって断ち切られてしまう。

これまで経験したことのない痛みが、朽華の背すじを駆け抜けていった。

　同時に、恐怖。
　しかし、殺意は衰えない。
「この小娘が——っ！」
　吠えると、蔦のような髪を振りかざす。
　細い葉をつけたその髪は、斬られることなく砂奇の体に絡みついた。
　女の動きが鈍った。
　細い闇の呪縛は、体だけではなく、貌、首、腕、足にも容赦なく襲いかかった。
　手から、紅玉の剣が落ちた。
　だが、もはや悲鳴さえも上げられない。
「あたしに逆らった罰さ……早く殺してほしいって思えるぐらい痛めつけてやるよ」
　髪が、砂奇の喉に食いこむ。
　女の貌が、紫色に膨れ上がった。その瞬間、髪の呪縛が緩む。肺に新鮮な空気が流れこんできた。だが、再び髪に力がこめられる。
　その繰り返しだった。
　殺して。
　早く、あたしを殺して。
　砂奇は、そう思いはじめていた。
　また喉をしめつけていた髪が緩んだ。
　女は、喘いだ。
　そして、つぎの瞬間に襲ってくるであろう責め苦に備えようとした。
　しかし——
　苦痛は襲ってこなかった。
　朽華を見た。
　その化物は、こちらを見ていなかった。
　視線を追う。
　その先には睡羽が立っていた。

《以下次号》

●あとがき
　こんちは。いきなりですが、食欲の秋です。秋に限らず、どうやら、ぼくは（友だちと較べて）たくさん食べるようです。おいしいものをたくさん食べられて幸せ。ところが、それでもぼくが太らないものだから、心ない友人は、お腹に虫がいるんじゃないか、とか失礼なことを言うのです。バカ言ってんじゃないよ、まったく。いつか、殺す。
　今回のタイトルはコクトー・ツインズのデビューアルバム『ガーランズ』から。訳せば「血まみれのあばずれ女」ね。イカすー。



Play

最新ゲーム攻略

this

秋だ。マツタケだ。今年は豊作だ。安いぞ。もう食べたか？どーでもいーか。今月も編集部注目のやりこみソフトをバシッと紹介。アクションゲームの優秀作が3本！マリ・ワリはもうみんなプレイしたと思うがこれはやっぱいい。

game





PLAY THIS GAME

悪魔の手から人間を救い出すのだ!

ActRaiser 2 沈黙への聖戦

アクトレイザー2

◉SFC◉エニックス
◉10月29日発売
◉¥9300(税抜き)◉ACG

絶対に覚えておきたいテクニックとポイントとなるいくつかのステージ攻略を紹介するぞ!

文/山住賢司

新しくなったアクトレイザーの姿

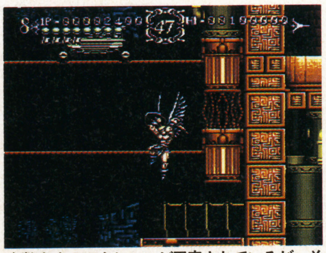
ＳＦＣ初期の意欲作『アクトレイザー』のアクションモードの難易度の高さは有名だ。だが、何個所か意地悪なトラップなどあるものの全体としてはバランスの取れた完成度の高いアクションであったことも確かだ。その続編である本作品も歯応えのある難易度となっている。だが決してクリアー不可能ではなく、良質のアクションが楽しめる作品だ。アクションゲームオンリーになった２だが面白さが前作に比べて半減したと思うのは大間違い。アクションだけでも前作を越える面白さを持っている。どんな所が変わったか、以下にいくつか見てみよう。



←ゲーム中に語られる会話にも注目してプレイすると、よりゲームにのめりこめるぞ

アクション

前作では剣による攻撃とジャンプだけであった。今回のキャラには翼があり盾を装備している。その結果アクションの幅が大きく広がっている。またそれらのアクションを生かすべくステージの構成やトラップも考えられていてプレイを楽しくしているぞ。



↑数多くのアクションが用意されているが、その場面に適したものを使っていこう



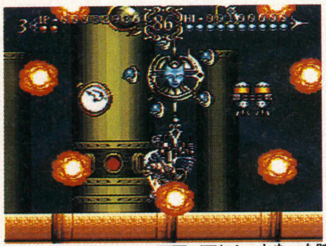
↑パスワードは12文字。復活の呪文ほど長くないので楽チンだよね

パスワードコンティニュー

直接ゲーム性に関わる部分ではないがパスワード制となったのも見逃せない。進んだ所から始められ、しかもパスワードさえ記録しておけば好きなステージを何度もプレイできるのは嬉しい。パスワードは短いので記録も楽だ。秘密のパスワードもあるらしいぞ。

ボスキャラ

全体的にボスキャラは前作よりも巨大なものが登場し威圧感が増している。攻撃方法も多彩で中にはそのアイデアに感心させられるものもある。攻略の楽しみがグンと増しているぞ。特に最終ボスの姿は圧巻! その凶悪な容姿には震えを感じる程だ。



↑ルーレットのように周囲が回転し、止まった時に針が指している攻撃方法で襲ってくるボス

基本・応用アクションを修得しよう

『アクトレイザー２』をクリアするためにはキャラのアクションを覚えて使いこなせることが必要だ。一見行けないような場所のアイテムを取れたりボスを楽なパターンで倒せたりとゲームを有利に進められるからだ。以下にゲーム中での重要度が高いアクションを紹介していこう。

★急降下斬り

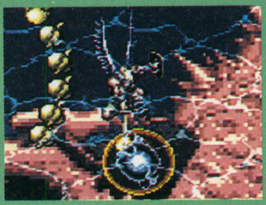
滑空中に✚キーを下に入れた急降下状態で攻撃ボタンを押す。通常攻撃より大きなダメージを与えることができ、ザコを一掃するのに便利。弾を避けながらの攻撃にも使える。



←✚キーの左右で攻撃方向を変えられる

★ジャンプ下斬り

ジャンプして✚キーを下に入れて攻撃。真下への攻撃に適している。２－１のボスは、このテクニックを知っていないと倒すことは難しいので覚えておこう。



←ボスの弱点めがけて剣を突き刺せ

★滑空による移動

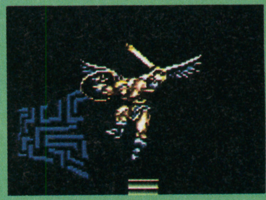
ジャンプ中にもう一度ジャンプボタンを押すことで滑空に入る。着地する前ならどの地点でも滑空に入れるのがミソ。着地直前で滑空に入り低い軌道で移動するテクも重要だ。



←高い所からの滑空は長い距離を移動できる

★羽ばたき降下

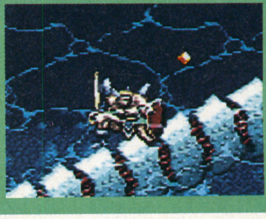
滑空中に✚キーを上に入れることでその場にゆっくり降下する。滑空状態から降りたいポイントを決定できるので実は重要なテクだ。滑空を制御するテクとしてマスターしよう。



←滑空の移動距離を調節して足場に降りれるように

★盾による防御

✚キーもボタンも押していなければ自然に正面を防御してくれる。✚キーを上に入れていれば上防御だ。敵の弾を始め大きな岩まで防いでくれ、ボス戦などで重宝するぞ。



←弾を吐く敵には盾防御。しゃがんでも防御できるぞ

1-1 神の操作に慣れよう

最初の面だけあって登場する敵の数も少なく、そのＨＰも少ない。だが油断していると、あっという間にダメージをくらってＨＰが減ってしまうぞ。ここでは、まずキャラの操作に慣れることに集中しよう。ジャンプや攻撃の感覚をつかむことも大事だが、２段ジャンプによる滑空・急降下なども敵の少ない場所で練習しておくと後々のためにも良いだろう。

ステージ前半はこれといって難関となる場所はない。中ボスはダメージ覚悟でひたすら攻撃をすれば勝てる。すぐ後にＨＰ回復アイテムが配置されているので安心だ。動く葉の上から大木へ飛び移る所は、滑空による移動と羽ばたき降下がマスターできていればノーダメージでクリアーできるぞ。大木の中を登っていくシーンでは確実に敵を処理して登っていくように。



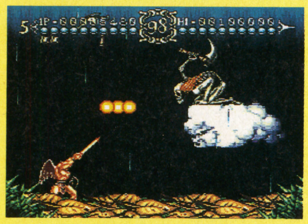
⬆ひたすら剣を振って攻撃。直後にイージーなら20ＨＰ回復のアイテムが配置されている



⬆確実に敵を倒して行く方が安全。ジャンプに失敗して落ちると敵が復活しているので注意

○ボス攻略ポイント

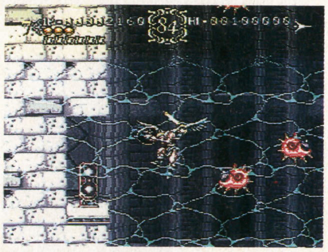
地面の左右の緑のトゲは触れるとかなりのダメージを受けるので注意。✚キーを上に入れての炎の玉の魔法を数回お見舞いすれば楽に倒せる。正攻法では雲が吸い込んできた時に滑空でうまくトゲを避けるのがポイント。その後に来る弾は盾で防げる。



⬆吸い込みが始まる前に魔法を使って倒すのが楽な方法

2-2 トゲに刺さると痛いです

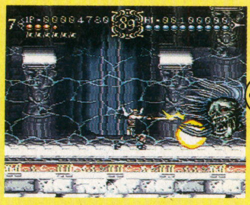
水中でのステージだが移動には何ら支障ない。このステージで注意するのはあちこちにあるトゲ。１と違って即死することはないが、それでもダメージはかなりのもの。滑空と羽ばたき降下を使いこなそう。ステージ途中の長い縦穴は、滑空状態で降りていくように。自由落下だと途中の横穴にあるアイテムが取れないぞ。



⬆このステージに限らず下が見えない所は滑空で降りてゆけばアイテムや罠への対処ができる

○ボス攻略ポイント

ステージ前に天使が嫉妬の炎を消さないと魔物は消滅しないと教えてくれる。そう、ここの真の相手は動きまわる顔の魔物でなく、燃え盛る嫉妬の炎。顔は攻撃を受けると、はじかれて遠くへ行くので、そのスキに炎めがけて斬りかかろう。



➡顔の魔物に攻撃してもボスのＨＰは減らないが、どんどん攻撃して画面外まで追いやろう



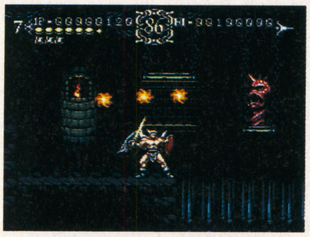
⬅顔を遠く追い払ったスキに足場からジャンプして炎を攻撃。魔法を使ってもよい

6-1 複雑な地下牢が舞台

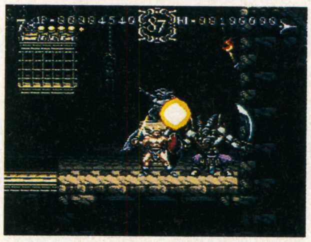
このステージはかなり難度が高いと言える。薄暗い地下牢は複雑な迷宮と化している。行きどまりやループなどのおかげで正確なルートを見つけ出すのに、数回のプレイを要するだろうが根気よく頑張ろう。中ボスまでくれば後は１本道だ。

中ボスはまともに戦うとかなり手強い。魔法である程度ＨＰを減らして接近戦に持ち込むのも１つの手だが、画面の端に追い詰めてタイミングよく攻撃を繰り返せばハメルこともできるぞ。

このステージ最後の難所が上下から迫りくるトゲ地帯。トゲの移動を把握しうまくジャンプして進んでいこう。



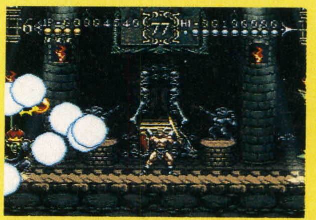
⬅トラップや敵の撃つ弾に注意



⬅中ボスはハメれば楽勝

○ボス攻略ポイント

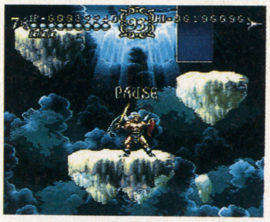
ここのボスはバリアを張ったり突進してきたり巨大な弾を撃ってきたりと手強い相手だ。移動も素早く攻撃も当たりにくい。だが巨大な弾を撃ってきた時がチャンスだ。盾で防御せずに剣で斬ると何と弾が分裂して跳ね返りダメージを与えられるぞ。



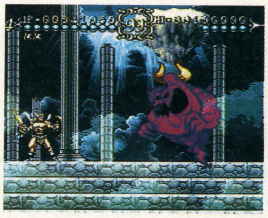
⬆上から弾を撃たれても上突きで弾を斬れば同様にダメージを与えられる

5-2 時間により操作の変わる迷路

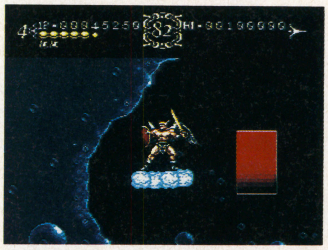
色欲の悪魔にとりつかれた王の精神世界が舞台。生物のように収縮を繰り返す迷路のシーンが難しい。一定時間ごとに迷路が回転し、レバーで移動する方向も変化する。今まで上に入れればその通りに移動していたのが下や右に移動してしまったりと頭が大混乱／　進む方向を忘れずにレバー操作の変化を確認しながら慎重に進もう。



⬅正しい扉をくぐれば先に進めるようになっている



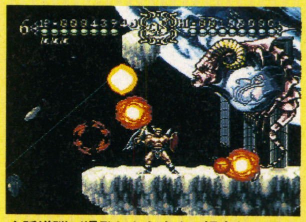
⬅中ボスを倒した後の扉をくぐると回転迷路が待っている



⬆回転する迷路では自分が今まで進んでいた方向を見失いがちなので注意

○ボス攻略ポイント

画面は上下ループしているのだがむやみに飛び降りるのは危険。トゲを避けるため滑空状態で降りよう。ボスは２種類の弾を撃ってくる。ワープ弾は問題ないが誘爆弾は大ダメージを受けるので画面の上下ループを生かして確実によけよう。

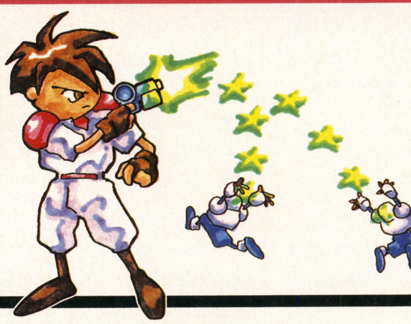


⬆誘導弾が爆発したらすぐに滑空して下の足場へ。巻き込まれると大ダメージだ

PLAY THIS GAME

アイディア詰まりまくりアクションの攻略だ

GUNSTAR HEROES™



それぞれ趣向を凝らした個性的なステージが魅力のシューティング・アクション。そのポイントをすべて紹介

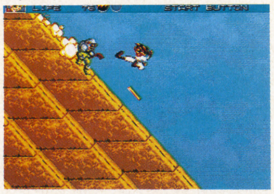
◉MD◉セガ
◉発売中
◉¥6800（税抜き）◉ACG

◎文／塩田信之

〈古代遺跡〉 指揮官：ピンク



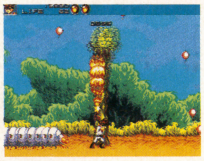
原住民の村を襲うピンクたちを倒し、村人を救うのがこの面の目的だ。次から次へと襲いかかってくる敵を効率よく倒しながら進んでいこう。立ち止まって攻撃してばかりいないで、時には投げ技も使いながら強引に進んだほうがいいぞ。右に紹介するボスキャラの他にも、面の途中2ヶ所でちょっと耐久力のある小ボスが現われるぞ。



➡坂を下るシーンでは、ジャンプで攻撃をよけよう

BOSS①

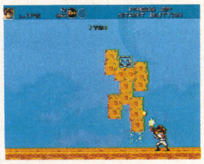
PAPAYA DANCE



⬅根元に立って上に向かって攻撃するだけで簡単に倒せる。巨大イモムシだけはあらわれたらすぐ倒そう

BOSS②

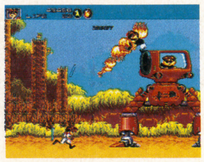
BRAVOO MAN



⬅接近してきたときに、ジャンプした隙を利用して反対側に抜けよう。回転するキックはしゃがむかジャンプで

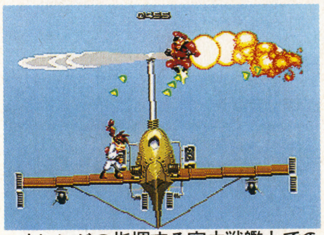
BOSS③

PINKY ROADER

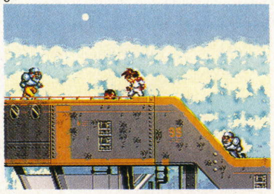


⬅追尾レーザーがあるとても楽。接近してきたら胴体の下に入り込んで攻撃しよう。HPは高くないぞ

〈空中戦艦〉 指揮官：オレンジ

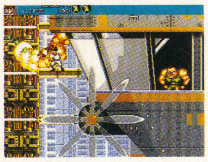


オレンジの指揮する空中戦艦上での戦いだ。まず最初に発進しようとしている空中戦艦に飛び乗らなければならないぞ。戦艦の甲板上にはアイテムが置いてあるので、後半のオレンジとの一騎打ちに備えて準備を整えておこう。ホーミングを取っておいた方が、このステージに限らず全体的に戦いやすくなるぞ。



➡ハートをひろってLIFEも補充しておこう

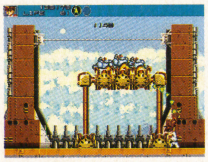
POINT
ジャンプはすばやく！



⬅攻撃はホーミングで。✚キーを上に入れていると、ぶらさがってしまい、アクションが1テンポ増えてしまう

BOSS①

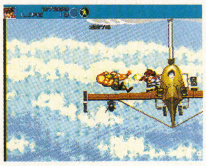
SWAPPING REG



⬅HPも低いので登場する前から攻撃しまくれば、なにも攻撃を受けないうちに倒すことができるぞ

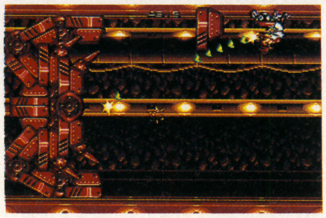
BOSS②

ORANGE

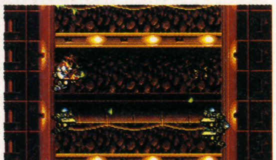


⬅近寄ってきたら、投げ技で対応しよう。銃だけに頼って戦うとけっこう手強い。ローター攻撃は左右動で避ける

〈地下採掘所〉指揮官：グリーン



博士の作った自走車に乗って強制的に高速スクロールする面だ。ジャンプボタンを2度押すと、上下（たてスクロールの時は左右）に移動することができる。特にボス戦ではこれを活用しないと勝つことがむずかしいぞ。



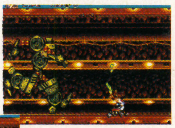
➡この敵キャラは、触ってもダメージを受けないぞ

BOSS①

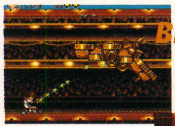
SEVEN FORCE

名前の通り、最大で7つの形態に変化するボスキャラだ。変化形態数は難易度設定で変化するぞ。形態によってそれぞれ攻撃が異なるので、それに合わせて行動しよう。

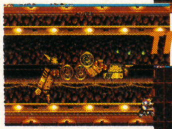
SOLDIER



BLASTER



TIGER

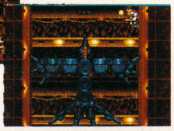


URCHIN



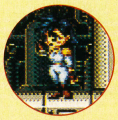
攻撃方法も変化するぞ!!

EAGLE

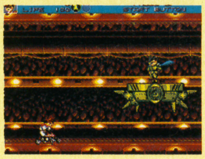


他にもまだ2つの形態が!

⁉グリーンとは何者なのか？

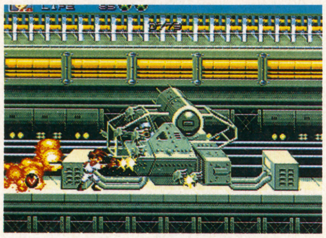


オープニングでは主人公とともに行動しているグリーン。実はイエローのお兄さん。催眠術で操られているのだ。



⬅主人公と同じ能力を持っているからとても強いのだ

〈スゴロク要塞〉指揮官：ブラック



ブラックの造った奇妙なスゴロク要塞での戦い。要塞内に入ると巨大なサイコロが落ちてくるので、敵を投げる時と同じ要領で方向キーと攻撃ボタンを押すと、そのサイコロを投げることができる。サイコロには1〜3の目がふってあるので、出た目にしたがってマスを進んでいくのだ。マスは全部で18個。最後の「BOSS」と書いてあるマスにたどり着けば、ボスと対決することができるぞ。他の場所もそれぞれ工夫が凝らされていて楽しいが、なるべくなら止まらないで進みたい。



青のマスはまずダメージを受けることのない簡単な障害のある場所だ。楽。

黄色には、ちょっと強い敵キャラが待ち受けている。ダメージは最小限に。

もっとも強力なワナの置かれた赤のマス。できれば止まらず通り過ぎたい。

このマスにも敵が待ち受けているが、銃が使えないのだ。投げ技を使え。

このマスにはアイテムやハートが置いてある。できれば全部止まりたい。

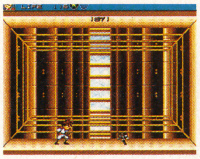
ここに止まってしまうと、スタートのマスに強制的に戻されてしまうぞ。

スゴロク要塞最後のボスキャラのブラックの待ち受けている場所がここだ。

ここでは、赤のマスに潜む敵4つと、最後のボスを紹介することにしよう。この他に注意しなければならないポイントとしては、やはり銃を使えないマスだ。ここのボスはHPこそ低いものの、蹴りを避けて接近しパンチを当てなければダメージを与えられないのだ。

RED①

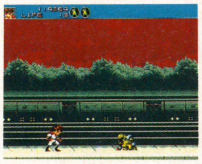
MINION SOLDIER



⬅見かけはかわいいのだが、なかなかどうしてけっこう強い。近づいてきたら投を投を使おう

RED②

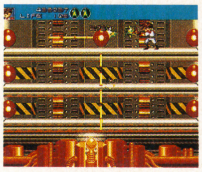
PHANTOM



⬅ファントムにはHPはない。しかし攻撃すればダメージは与えられるので、ひたすら撃ち続けよう

RED③

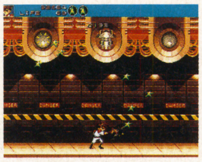
VORTEX BASE



⬅光った順番にレーザーが走る。右上か左上の、レーザーがこない方に移動して攻撃を受けないようにしよう

RED④

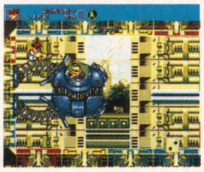
SUPER GONDOLA



⬅天井と床が別々に動いて多彩な攻撃を仕掛けてくる。天井にあるコアを全部破壊しよう。床を壊されないように

BOSS

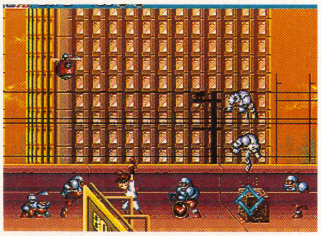
BLACK BEAT STEPPER



⬅止まった床の色に合わせた攻撃をしてくる。どの攻撃も必ず死角があるので、慌てずそこに移動しよう

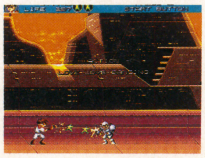
〈都市〉

さらわれてしまったイエローを救い出すため、敵の宇宙戦艦まで急がなければならない。途中にあらわれる木箱にはハートが隠されているものもある。全部破壊して行こう。



BOSS①

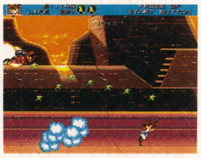
FINAL GREAT SOLDIER



➡すごい名前。ラブ・ラブ・ダンシングとはいったいどんな攻撃なのか……それは見てのお楽しみ

BOSS②

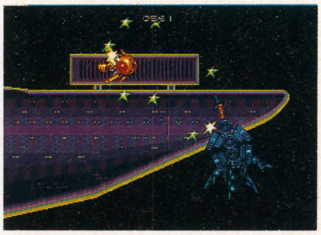
SMASH DAISAKU



⬅これまでにも何度も登場した敵の名が初めて明かされる。1度倒しても復活して襲ってくる。HP量に注意

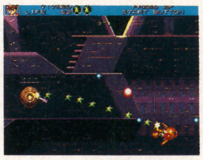
〈宇宙空間〉

一転して、横スクロールのシューティングステージ。博士の発掘した小型光速宇宙艇で、飛び去ってしまった敵宇宙戦艦を追いかけるのだ。方向＋ジャンプボタンでブースト加速できるぞ。



BOSS①

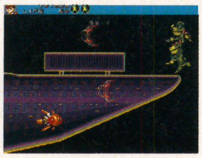
1000MM GUN



➡単純に避けながら攻撃するだけでいいのだが、敵の攻撃には分裂弾もあるので十分気をつけよう

BOSS②

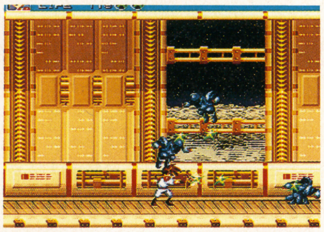
SEVEN FORCE



⬅小型化したセブン・フォース。何度も変形して多彩な攻撃をしかけてくるぞ。でも復活しないのでけっこう楽

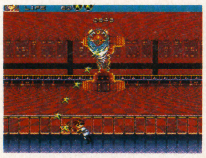
〈宇宙戦艦内部〉

主人公の攻撃で、宇宙戦艦は敵秘密基地のある月面に落下してしまう。コアブロックへ急ぎ、戦艦の中枢を破壊するのだ。中枢防御システムは3つの防御システムで反撃してくるぞ。



BOSS

CORE GUARD SYSTEM

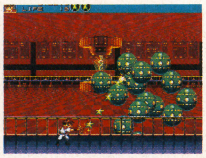


➡ハンマーユニット。回転中はジャンプ



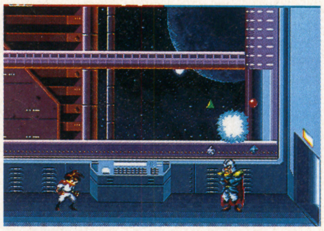
⬆ドラゴンユニット。攻撃は単調で避けやすい。倒すとザコが飛んでくるので避けよう

⬇ななめ上に跳ぶ弾と、直進する弾を交互に撃ってくるだけ。直進だけジャンプしよう。



〈FINAL BATTLE〉

敵中枢部のモニターに映る自分を操作する最後のステージ。モニターを見ている敵ボスが次々と登場するぞ。5人のボスを倒したら、後は封印を解かれた破壊神との最後の闘いだ。



5人のボスとの闘い

ボスたちがモニターを離れ、ひとりずつ主人公の行く手に現われるのだ。





LAST BOSS

??????

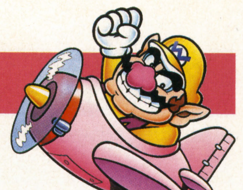


⬅そして最後に現われるボスは？　クリスタルに守護されている敵を倒すためにはなにを狙えばいいのだろうか

PLAY THIS GAME

ずぶずぶハマるマウスアクションパズルゲーム

マリオとワリオ™





◉SFC◉任天堂
◉発売中
◉マウス込み¥9800・マウス別¥6800（いずれも税込）

秋の夜長を過ごすには最適な『マリオとワリオ』。今回はみんなが悩むレベル9・10を、マップ&基本ルート付きでド〜ンと大攻略。これで君もエンディングが見れるぞ!

◎文／戸田ゆーじ

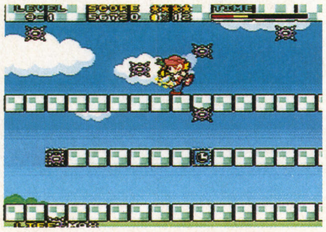
まず基本テクから覚えよう!

1 ポーズで確認

『マリオとワリオ』ではゲーム中、マウスの右ボタンを押すとポーズがかかる。このポーズ中はそのステージマップ内を自由に動くことができる。これを利用しない手はないぞ。マリオが歩く先のコースの下見や、ゴールまでのコースの確認など、使い道は多い。



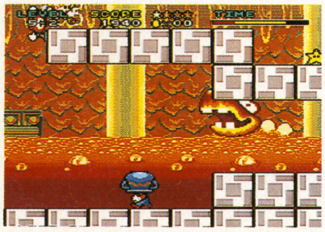
↑プレイ中に脳裏を疑問がよぎったら、とりあえずポーズボタンを押そう



↑止まれないマリオをクリックボタン連打でアイドリング。タイミングが合ったら向きを確認して、レッツ・ゴー

2 その場でアイドリング

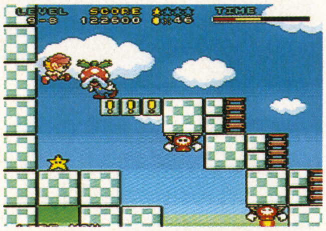
妖精ワンダに案内されて歩くマリオは立ち止まることができない。だけど各ステージの中には、狭いブロックの上でタイミングを計ったり、敵にはさみ込まれてその場を動けなかったりと、立ち止まりを要求されることが多い。そんな時はクリックボタンを連打しよう。その場でタイミングが計れるぞ。



↑ゲーム進行上、邪魔な奴は見えた瞬間に先手必勝でやっつけちゃえ!

3 見える場所から先手必勝

『マリオとワリオ』ではプレイ中の画面内にマリオが乗っているブロックの床とは別に上や下のブロックの床や天井が見えることがある。ステージ攻略の際に邪魔なブロックや敵が見えたらクリックしておこう。後でその箇所を通過する時の攻略が楽になるのだ。



↑一見、どうやっても取れそうもない位置のスターにも必ず取得方法が存在する。ステージ内のスターをすべて集めて完全攻略を楽しもう

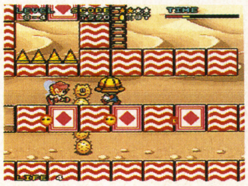
4 スターやコインで1UP

ステージマップ内で見かけるスターやコインブロックはマリオの残りストックに密接に関係してくる。スターなら1ステージ内で4個、コインだとゲーム中100枚ごとという具合に1UPしていくぞ。ステージをクリアするためのコースからは外れている箇所に多く設置されているが、1UPは魅力だぞ。

覚えておくと便利な応用テク!

A グリグリ対策 その① サンドイッチ

ファイヤーボールの形をしたグリグリは、その第一印象どおりの無敵キャラでいつもブロックにそって動いている。このグリグリ専用ともいえる対処法がある。出現させたり消したりできるブロックと他のブロックの間にはさんでしまうのだ。上手くいくとグリグリはブロックの中で動けなくなるぞ。



←当たるとコワイ、グリグリもサンドイッチに成功すれば、ひと安心

B グリグリ対策 その② グリグリまとめ

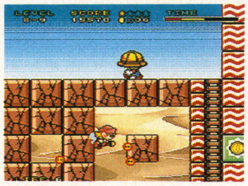
ゲーム後半ではグリグリの群れが這い回るブロックの上を通過しなければならないこともでてくる。そんな時は安全なブロックにマリオがいる状態で、まずは群れの先頭のグリグリをクリック。次のグリグリが先頭のグリグリに重なったらまたクリックとくり返すと群れは小さくまとまり楽に通れる。



←7匹もいたグリグリも慎重にまとめていけば、こんなに小さくなる

C グリグリ対策 その③ ルーピング

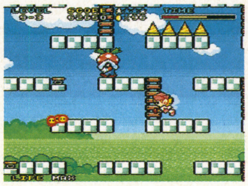
ブロックにそって回るグリグリの習性を生かしたのがこのテクニック。グリグリが這っているブロックに接しているブロックをすべて崩そう。グリグリは孤立したブロックの回りをひたすら回るだけになる。



←ブロックを這うグリグリも、こうなると後はもうぐるぐる回るだけ

D ウニボー対策 埋め込み

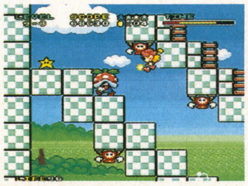
敵キャラのウニボーは、やっつけることのできない無敵キャラ。このウニボーの上下や左右に移動する習性を利用して、スイッチブロックやタイマーブロックなどに埋め込もう。また、このテクニックはグリグリにも使える。



←バラバラに動いていたウニボーも、タイマーブロックでシンクロできる

E ツボーン対策 火の玉消し&防御壁

敵キャラの中で唯一火の玉を吐き出して攻撃してくるのがツボーン。しかし、ツボーン自体は移動しない上、吐き出した火の玉はクリックすると消せるのだ。また、ツボーンの前にブロックがある場合には防御壁にもなるぞ。



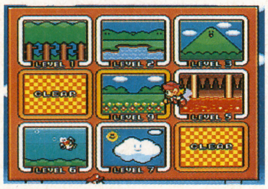
←ツボーンの吐く火の玉は正確にクリックして消してしまおう

攻略ルート解説　レベル9!!

『マリオとワリオ』ではレベル１からレベル８まで自由選択で遊べるようになっている。その中でも一番レベルの高い８－10をクリアするとレベル９が選択可能になる。

レベル９の特色としては、ウニボーを始めとする敵キャラのすべてが破壊不可能なこと。これにより当然ながらパズル性及びアクション性の難易度も高くなっている。攻略の際にはレベル１から８で覚えたテクニックのすべてを駆使しながら進んでいこう。

レベル９「ワリオの庭」の次にはレベル10「ワリオ邸」が控えている。そしてそれをクリアすれば、感動のエンディングが君を待っているぞ。

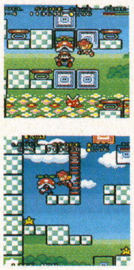


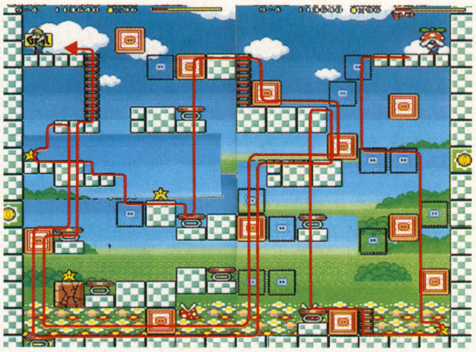
←レベル８－10をクリアしたらレベル９が出現！　ここからが正念場！

9-4

ポイント①

ポイント②



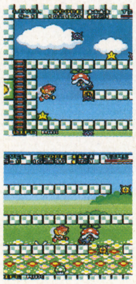


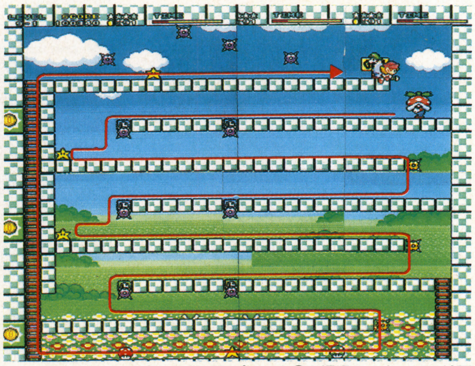
ゲームがスタートしたら、スイッチブロックを上手く使いながら右下のスター目指して降りていく。その後ジャンプブロックで上へ戻ったら中央のポイント①へ行き、縦に並んだ３つのスイッチブロックを一気に下まで飛び降りよう。左下のジャンプブロックからポイント②まで行けばゴールはすぐそこ。しかし、ここでもスターで１UPするためには左に飛び降りてもう一周しなければならない。

9-1

ポイント①

ポイント②



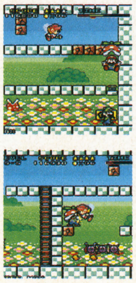


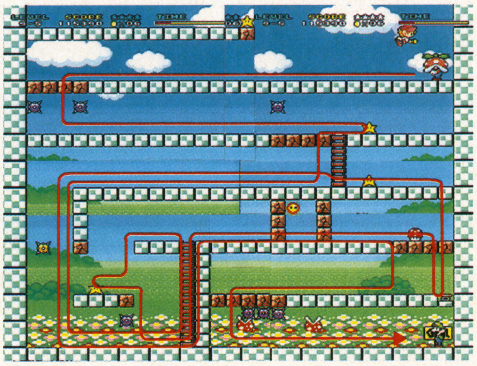
上下運動するウニボーをタイマーブロックでやり過ごしながらポイント①を通過しよう。下の地面は通過しなくてもクリアできるが１UPキノコやスターなどがあるので、できれば通過しておきたい。

9-5

ポイント①

ポイント②



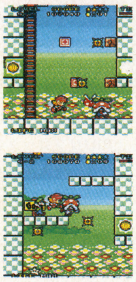


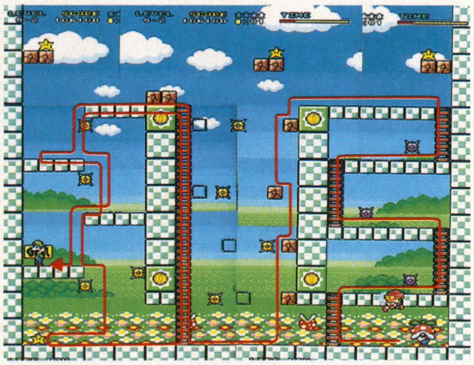
ウニボーを避けつつポイント①まで行くとジャンプブロックがある。これに乗れば上のスターを取りにいける。ポイント②では通過した後のひびブロックを瞬時に壊していってウニボーを開放しよう。

9-2

ポイント①

ポイント②



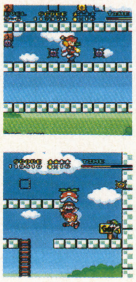


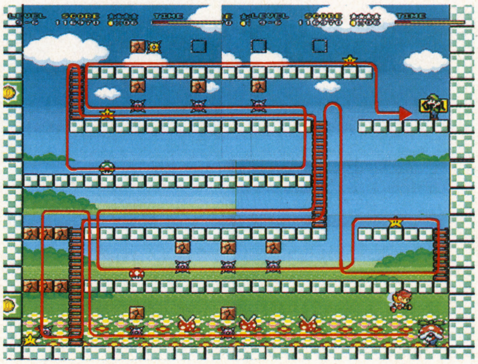
右側のエレベーターを上下運動するウニボーを避けつつ上まで登ろう。次にひびブロックの上をウニボーを避けつつポイント①へ降りたら消えていたブロックを出現させてウニボーが左のエレベーターに近づけないようにする。左下のスターはゴール目前のポイント②から飛び降りる他にない。

9-6

ポイント①

ポイント②



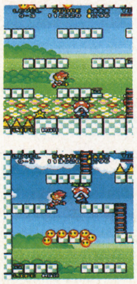


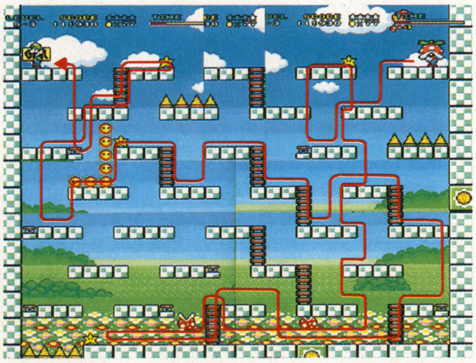
ひびブロックに抑圧されたウニボーを開放しつつ上へ上へと登っていこう。ポイント①のようにウニボーに挟れた時はクリック連打でその場にとどまり、タイミングを計ってその場を抜け出そう。最上段ではウニボーを追いかけてポイント②のようにゴールへ。

9-3

ポイント①

ポイント②



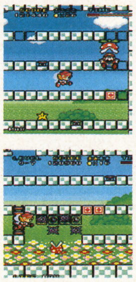


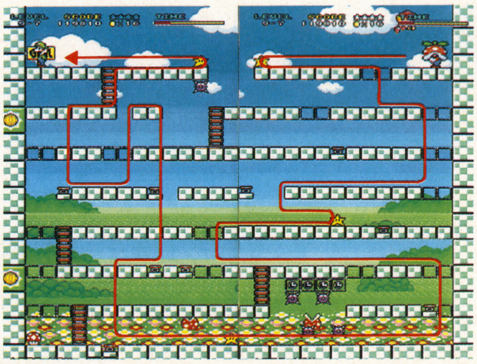
下の地面にはスターやコインブロックがある。クリアには関係ないがライフをふやしたい場合は、ポイント①を目指そう。ポイント②のウニボーの群れは慎重にクリックして、小さくまとめてしまえ。

9-7

ポイント①

ポイント②

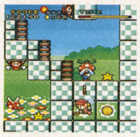




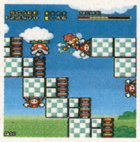
このステージではポイント①の場所でブロックを出現させない限り先へは進めない。ポイント②の４匹のウニボーは、タイマーブロックを使って動きを同じにしたところで通過しよう。

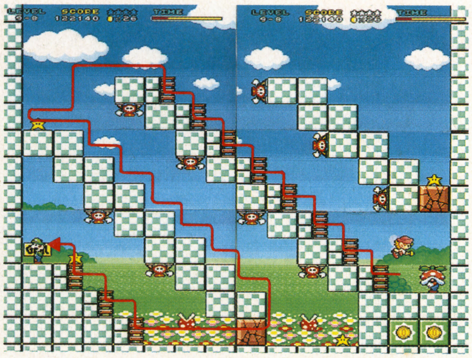
9-8

ポイント①



ポイント②

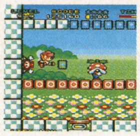




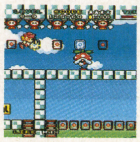
ここでのポイント①はスタート地点。コインブロック2つにスターが1つ取れるので、すべて取っておきたい。ポイント②は横向きと下向きのツボーンが吐き出す火の玉への対処のしかた。火の玉はクリックすると消えるので、慎重にクリックしながら進もう。左上のスターは隠しブロックで取れ。

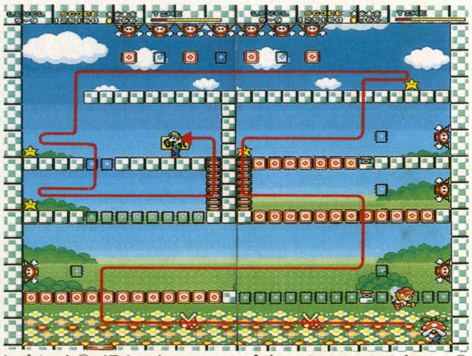
9-9

ポイント①



ポイント②

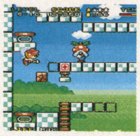




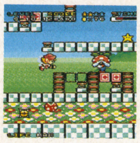
スタートして左へ歩いていくとポイント①が見えてくる。ジャンプブロックでマリオがポイント①に着いたら向きを変えさせてツボーンの吐き出す火の玉に注意しよう。ジャンプブロックで上っていくとポイント②がある。スイッチブロックを利用してツボーンの火の玉攻撃からマリオを守りぬこう。

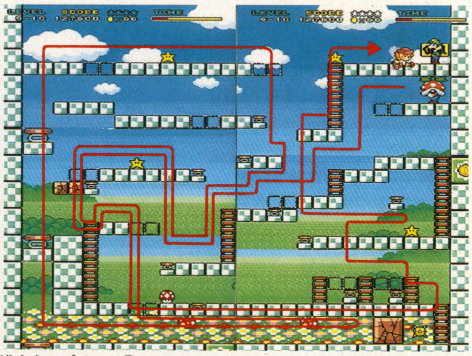
9-10

ポイント①



ポイント②





まずはポイント①を目指して進もう。ポイント①で下へのルートをつくり、下の地面へ降りたら右下のひびブロックを壊す。もう一度ポイント①へ戻ったら、再度下の地面を進んでポイント②を目指そう。ポイント②で右から2つ目のジャンプブロックに乗ったら念願のレベルクリアはすぐそこだ。

レベル4-10で無限増殖!!

『マリオとワリオ』ではレベル9や10でコンティニューすると、レベル9－1へと戻されてしまう。これを防ぐためにはマリオの残りストックをできるだけ多くしておく他にない。さいわいなことにレベル4－10にはステージ内に3つの1UPキノコが配置されている。このステージをクリアすることなく、3UPしては死んでとくり返していると、毎回2UPずつしていく計算になる。ライフは99の後からMAXに変わってしまうが、カウントは続けられていくのでドンドンふやしておこう。



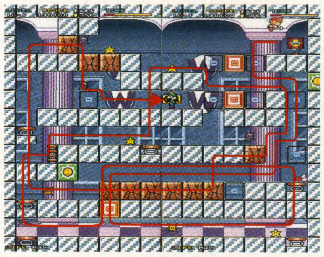
→レベル10までできてもコンティニューするとレベル9－1



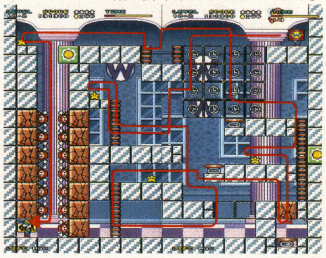
←ひたすらふやし続けていると、ライフの数字がMAXに…

攻略ルート解説 レベル10!!

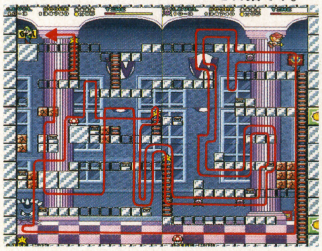
10-1 ウニボーをスイッチブロックに埋めて、その上を通過しよう。ゴール左のウニボーは2つまとめて埋めてしまえるぞ。



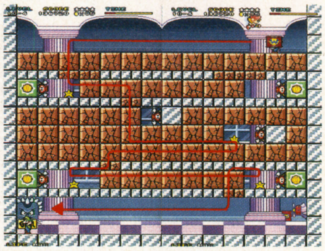
10-2 ツボーンの群れは奥の奴から安全に倒していこう。左下のツボーン2匹は最後まで残るので、飛び降りながらやっつけよう。



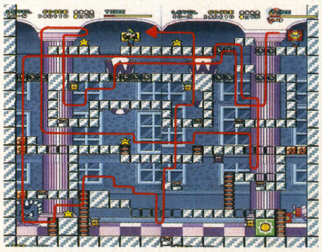
10-3 右下の2匹のウニボーが上下するブロックを通過し、中央下のエレベータを上り、左下のジャンプブロックを目指そう。



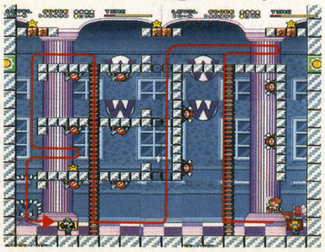
10-4 ツボーンの前のひびブロックはバリケードに使える。また、それを壊す際には必ず横や下への逃げ道を用意しておこう。



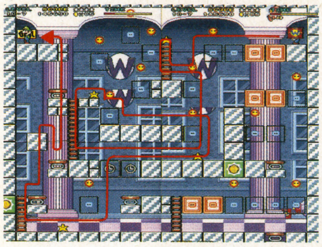
10-5 左上のタイマーブロックから飛び降り、中央下のジャンプブロックまでいけばゴールはすぐそこ。



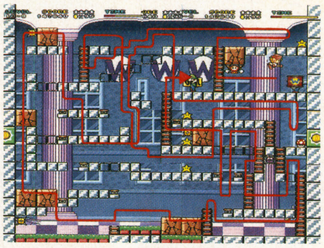
10-6 斜め向きのツボーンは向きを変えて通過しよう。向きを変えたツボーンはギリギリで元に戻しながら進むのがコツ。



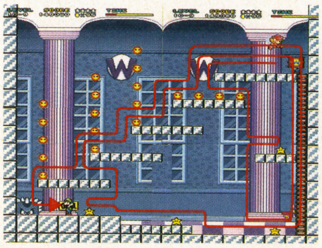
10-7 スタート直後に落ちてくるグリグリをスイッチブロックに埋めてしまおう。成功するとグリグリはすべてブロックの中に…。



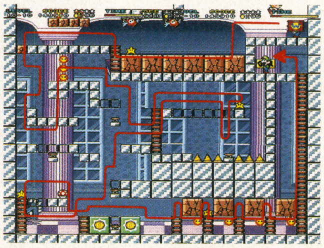
10-8 左上のひびブロックを壊したら下の地面まで降りよう。右下のジャンプブロックでジャンプしながらひびブロックは壊せ。



10-9 下の地面に降りて、見えるグリグリを慎重に小さくまとめていこう。



10-10 トゲブロックの間のジャンプブロックの上から、下のひびブロックを壊そう。



高身長はモテる男の条件!!



世界初!!ビデオトレーニングで
誰でも確実に成果が出る!!

切り取り線

最新理論のDNAシステムが、毎日20分間のトレーニングであなたの身長を10cm20cmと伸ばしてくれる!!
日本とアメリカで37万人もの成功者がいて、効果はすでに実証ずみ!!
さあ、あなたも詳しい案内書をご覧になり、レッツ・チャレンジ!!

アメリカ式ヨ〜ガ

伸長法講座

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

371

差出有効期間
平成6年7月
31日まで

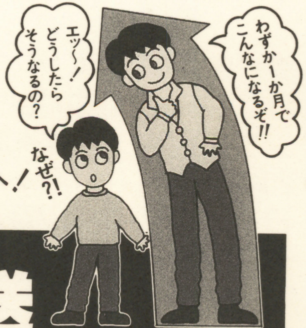
166-□□

(受取人)

東京都杉並局私書箱第36号
(〒166 東京都杉並区成田東4-38-17)
日本ヘルスアカデミー
伸長法講座 行

切り取り線

K 342



▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ!
○案内書を秘密厳守でお送りします。

★伸長法のことがよくわかる
案内書無料急送

氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒		
TEL		性別	男・女

サリーのスクリーン切って9m（メートル）

囚8月×日台風で電車止まった。今回、暑中見舞いのハガキが作れませんでした。みんなゴメン。㋚

✸サリーさん曰くの「女の子にとっての人生の踏切台」である17歳がもうすぐ終わろうというのにロクな事してません。顔も頭も良くない平凡な女子高生は何をすればいいのか、ちょっと悩んでいます。

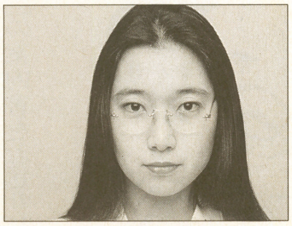
（山梨県　受験生つきうら　17歳）

囚お悩み／　©ファミ通。投稿だって立派な軌跡じゃないのよ。別にデーハーな活動をとる事が「踏切台」ってワケじゃないワケ。ユーノー？　㋚

✸『ドラクエⅤ』のサンチョって、漫画家の蛭子能収さんに似てると思いません？

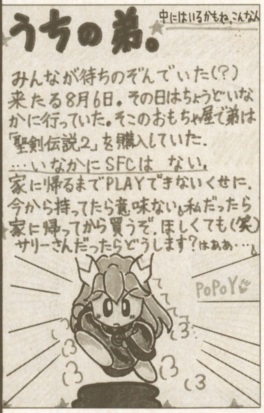
（神奈川県　翠竜吏）

囚トローンとしたところとかさ（笑）。てなワケで悩みごとはサリーさまにおまかせよん。㋚



↑桑江山、原宿に事務所を構えて極楽。4点

Reader's FREE TALK



㋚買いよ、買い。様々な噂を聞いた『聖剣2』。苦労したけど面白かったわ

千葉県　きまぐれ楼羅

囚コンチハ。DQ（ドラクエ）マスターズクラブです。さて、数々の愛憎劇（？）を繰り広げてくれた結城さな嬢と山寺慶一氏も、今月号で終止符を打つ結果と相成りました。おめでとう。サリーより。

✸ウソウソ大ウソだよ／　とても仲の良い友達なんです。気にしちゃダメですよ、皆さん。友達として付き合ってるんですよ。（9月号参照）

（山梨県　山寺慶一　18歳）

✸山寺君はいいお友達ですわ。私、不倫もしてません。ちゃんと生きてるもん／　ウソじゃないもん／

（静岡県　結城さな）

✸10月号の匿名希望さん、そんな事言わないで。せっかく読者同志のカップルが出来たんだから、みんなでお祝いしてあげましょうよ。さなサン、山寺君、よかったね。（不倫はイカンぞ／）

（静岡県　おりおフィアット　23歳）

✸最近の読者は知らないかもしれないが、ヒッポンでは誌上を通じてオイシイ目を見た者をイジメるという伝統がある。という訳で山寺慶一よ。覚悟するのだ。

（東京都　桜花騎士Ⅴ嵯峨）

囚おわり。見事なしめくくり。　㋚

✸友達がケンカしようとしている。君ならどうする？

①止めに入る

②どちらかに味方する

③「ラウンド　ワン　ファイト／」と言ってみる

（高知県　JCS・タップ）

囚④闘い終わった後に、ユー　ウィンと言って、アォウ³と吠えさせる。ついでに幽霊ネタを連発で。　㋐

✸誰でもなれる「金縛り」のあいかた

①夜遅くまで起きておく。ゲームをしてると効果大

②眠たくてもひたすら目を開ける

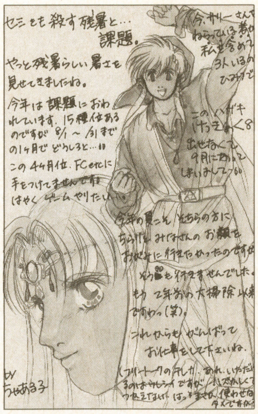
③限界／　になったら、怖い事を考えながら寝る

④すると、高まるテンションと共に金縛りが／　成功すると5分程動けませんが、すぐに治るので慌てないように。時々泣き声なんか聞こえますが、単なる耳なりなので気にしなくて良いです。

（福岡県　吟楽　15歳）

✸『スーマリ』のテレサを見ると無性に腹が立つ。俺は2回も幽霊にとりつかれた事があるからだ／　1回目。11年前、突然風呂に入らなくなった。除霊師が言うには風呂の中に生首の幽霊がいたらしい。2回目。最近学校に行かなくなった。行く気はあるのに幽霊がそうさせるんだな。あー、むかつく。

（香川県　マーシー）



㋚キレイなイラストなのに白黒で残念……。それにしても、絵、上手くなったわよね～。今年はみんなに暑中見舞い出せなくて再度メンゴでゴンス

東京都　ちゃある

FREE TALK REMIX

囚2回目はあんたが悪い（笑）。㋚

✸ストレスが溜まってる（と思う）中森明菜さんに『ストⅡ』をやって欲しい。明菜さん、『ストⅡ』やってイヤな事は忘れましょう。「昇龍拳」はスカッとしまっせ//

（沖縄県　侍ヴィクトリー　24歳）

囚ぜひ春樹さんには『ゼル伝』の「魔法の粉」でイッてもらいまひょ。　㋚

✸なんだか『シルフィード』VS『スターフォックス』みたいな流れが最近あるけど、私はやっぱり『スタークルーザー』かなぁ。個人的にメガドライブの中でも1番の出来だと思う。

（愛知県　STELLA）

囚遊ぶ価値大大大／　メガドラユーザーはすぐに遊ぶべし//　㋐

✸ヒッポン素人には訳わからなくてもどかしいので、「投稿美人を探せ」について教えて下さい。

（岐阜県　ミス・ベントーナショナル）

囚2年前フリートークで、女性読者から写真を募集した企画なんだけど、その中でも当時スターになったのが結城さなちゃんなんだな。（2年前担当の元宮）

囚お後がよろしいようで。プスン。㋚

DESK TOP

囚『聖剣伝説2』のエンディングを見た。おいおいおいおい泣いた。どうにも動けなくなって泣いた人もいるだろうと思った。（サリー）

投稿おたくとハガキ職人

✸10月号でゆーきゃんさんが「ゲーム（雑誌）投稿おたく」っておっしゃっていたけど、それってよく言うハガキ職人気質なのでは？投稿の快感に目覚めてずるずる。で、連鎖反応おこして、私も自分を振り返ってみました。正直なところ最初に自分の描いたイラストがヒッポンに載った時は、嬉しいのと同じくらい恐かった。なんか、とんでもない事してしまった……みたいな。イラスト描いてそれをポストに入れる。それだけで投稿の欲求ってのが満足しちゃってたんですね。その後ハガキがヒッポンに届いて、成沢さんに届いてって想像もしなかったしそんなのウソだと思ってた。だからもぉ、すっごく恐かった。夢見てるメルヘン女の前に現実の糞尿の山が現れたみたいで（変な比喩）。今でもそのビビってる感じは続いてます。

（埼玉県　NICO）

囚あたくしも昔は「オールナイトニッポン投稿」をしてたわ。女の子はとかく何か言われがちだけど、自分が気持ち良ければいいじゃん。欲求が満たされれば良いのよ。㋚

おたよりはすべてここ 〒102 東京都千代田区麴町5-5-5 宝島社 HiPPON SUPER／編集部「FREE TALK REMIX」の係まで。掲載者には特製テレカ／

Maker's FREE TALK

図♪いいの、いいの、いいの～嫌われてもしょうがない～２度とメーカーさんには協力してもらえないかもぉ～♪さて、トップはこの方から／
①目の前に扇風機があります。どんな首の振り方？　……回っている
②それから出る風はどんな感じをあなたに与えますか？　……ふんわり
③それはどんな音をたてて動いてますか？　……無音
④ファンで指を切ってしまいました。今の気持ちをどうぞ。……ちょっと痛快　　（ケイエスエス　清水）
図大・胆・不・敵♥　うふ♥
①上下左右自由自在に首をフリフリ
②なま暖かいけど非常に心地よい感じ
③ムワ～ン、ムワ～ン
④ちょっと痛いけど、辛くはない
（工画堂スタジオ　広報担当　橋本）
図女性の皆様、ごめんなさい。
①上下にガクガク

図10月にもなると空気が快適で外出するのも何となくウキウキする。歩きながら思う事それは「夏の日の役立たず」今月はオチ無し。

基本的に人材大募集／

●編集部ではただ今、アルバイター君を募集。都内在住で通勤１時間以内、18歳以上の健康な男女／委細面談。履歴書（写真付き）、自己PR、「私とヒッポン」（800字程度）の３点を同封し、「アルバイト募集」係まで。
●イラストレーターとライターも随時募集中。作品と履歴書同封の事。キャリアに応じて優遇いたします。書類選考にパスした方は、編集部より面接の日時を電話にてお知らせいたします。尚、電話でお問い合わせは御遠慮願います。

②竜巻（せんぷうきゃく）
③ガクガク
④ウゲッーなんじゃこりゃ
（タカラ　ねむりん）
図なんとタカラさんは、他７人で参加／紙面に載らなくて良かったかも……？
①左右90°に首に振っても自分寸前で向きが変わり風が来ない。大変悔しい。
②Oh！　モーレツ
③BARIBARIBARIBARIBARIBARI……
④早速、血を吸おう。
（データイースト　宣伝課　斎藤浩一）
図血を吸って治す。是、原始の力なり。Joe&Macってかんぢ♥
①早く小刻みに首を左右に振っている。
②生ぬるい、湿っぽい感じ
③フ～ン。音になっていないような低くて微かな音
④大変だあ!!　　（SETA　石山）
図だから、女性には悪かったなぁと思ってます。♪あえて～敵をつくる～♪
①首は振らない。真正面で俺と対峙。高速回転する青いファンの向こう側に透かして見える畳のガラにみとれる
②風で息が出来ない。我慢しきれなくなると、慌てて顔を背ける。しばらくの後に再び扇風機と向かい合い、青いファンの向こうを凝視。また息がもたない。でもこれでいいと思うのだ
③ひゅるるるる……。秋の虫の泣き声を連想させる
④血には弱い。貧血でフラフラ。１時間後に病院で死亡
（トレジャー開発部　波）
図②は信憑性あり？　♪また敵を～♪
①大きくゆっくり左右に



㋚なんだかんだ言って、郵便局って赤字だし。でも、一挙14円の値上げは同情するわ……
静岡県　柴翡翠　17歳

②結構強くてタバコの灰が舞うくらい
③ブーーーーーーーーーーーーーン
④バカやっちまった／
（ナグザット　木村）
図弘法も筆のアヤマリ。ごめんなさい。
①首は振らない。風は私だけのもの～
②公共の場では言えないような感じ。仕事中にも関わらず眠くなるような風
③音はない。寝るのに邪魔になるから
④シクシク
（マイクロネット　PAGE）
図嫌よ嫌よも好きのうち♥
①綿串（以下綿）：左右90°程の広がりで、ゆっくりゆっくり振っている。（周りの人も涼しい風が当たるように）なかっち（以下な）：縦にうなずくように振っている
②綿：涼しい。と言ってもクーラーの様な冷え冷えとした感じではなく、若干生暖かい感じ。でも不快ではない。な：涼しいけど物足りない。もっと欲しい
③綿：ほとんど音はしない。強いて言えばモーターの回る音。低くて、お腹の辺りに響く感じ。な：ファンの回る低い音。嫌いじゃない。
④綿：ありゃりゃ。どじったなぁ、でも指が飛ばなくてよかったよ。な：ばかやなあ
図ご無事でなによりでゴンス。さあ、最後。締めくくってもらいましょう。
①360°秒速３万回転で振り回している
②ベギラかウーが吐く息のような冷たい感じ
③ンズズビュビュビュンズゴ～ブベブベブベブベ……
④ぐおおっ。ふっ、やられたぜ……貴様、ただ者じゃないな？
（カプコン　広告宣伝部　船津）
図えへへ。おっしゃるとおりでゲス。

今月のお題目
桑江山カリの心理テスト

図「悩める自分を誇りに思うべし。」こんにちは。再度登場、サイコカウンセラー桑江山カリです。先月号でのギャラが良かったとか、意外とアンケート結果の成績が良かったとかは関係無し。
早速ですが、今回の心理テストの診断結果から発表しましょう。
①扇風機の首の振り方：自分のセックス時の動きを表します。
②扇風機から出る風：自分のセックスパートナーの風貌を表します。
③扇風機の音：自分のセックス時のリズムを表します。
④指を切った時の感想：初めてSM等の行為を行った時の感想を表します。……今回嫌われる覚悟です……。



ゲーム業界裁き人：けつかいろふ先生にお便りを出そう！返事は期待大!!

In a Techno Room

テクノの部屋 ③

煮詰まりきった現状にはもううんざりだ。しかし、うんざりしていても何も変わりはしない。かといって怒ってもせんないこと。とりあえず笑え。笑うぞ。わはははは。

ゲーム音楽論・序説

前論② ゲーム音楽の純度

各分野へと話を掘り下げる前に

本論では、ゲームを各ジャンルに切り分け、その範囲内でゲーム音楽が果たしている〝機能〟と〝機能以上のもの〟について語っていこうと思う。しかしその前に、前提となることを確認しておかなければならない。それは、ゲーム音楽に対する認識が、ゲームの変遷に合わせて大きく変わってきた、ということである。

いちばん大きな変化は、なによりも音源のハード的な進化である。貧弱なビープ音から、段階的な進化を経て、ほぼ源音そのままのＣＤ－ＲＯＭへ。この変化をプレイヤーの認識に置き換えると、電子音から音楽そのものへと変化したことになる。

そう、現在ゲーム音楽は、多くの人々から「単なる音楽」だと思われている。そしてこれは、ＲＰＧを中心とする物語偏重の傾向と無縁ではないだろう。物語があれば、そこにＢＧＭはやすやすとはまることができる。なんとなく「勇ましい曲」や、「悲しげな曲」のバリエーションさえ用意しておけば、たいていのゲームでは事足りてしまうのだ。

こうしたＢＧＭ曲は、それ単体でゲーム音楽と呼べるものではない。「ゲーム中の物語のＢＧＭ」でしかないからだ。こうしたＢＧＭは、曲の始まりや終わりのタイミング、演出などをきっちりと練り込むことで、かろうじてゲーム音楽として成立する。その曲が、個々のプレイヤーにとって「いい曲」であるか否かは、また別問題。結果的に物語の雰囲気を盛り上げるのに成功していればそれでいい。しかし、ここで語りたいのはＢＧＭの叙情性というテーマではなく、あくまでゲーム音楽の可能性である。ゲーム音楽としての必然とは何か。その先に見えてくる新たなゲーム像は？　ともに考えていこう。

アサノの音色(おんしょく)フリークショウ

音楽にせよ音色にせよ人はそれぞれ自分の耳にひっかかりやすい「音のポイント」を持っている。それは各自が持つ「こんな話を聞かされると泣いてしまう」という「泣きポイント」にも似たものだといえよう。最近アサノが耳に引っかけた音、それはMD版ストII'PLUSのケンの声だった。「昇一竜一拳!!」このシビレル音は今までに聞いたどのケンの声よりもエッジが立ってメカニックでサイバーな響きを持っていた。これはMDの音源の一つ"合成して似た音を作るヤツ"で組まれていて、ケンの声がそれで鳴ったからだろう。ＰＣＭってやつは「バシ！」音を得意とする音源なんで、あのギコギコした音色を聞いているとメガドラのネーミングやあのシャキッとしたフォルムは伊達じゃない気になる。

投稿コーナー　ああ　キ○チガイ

さあ、キ○チガイさんのコーナーだ。ＤＪ気分の私イシノも立派にキ○チガイ。飛ばしていくぞ。わはは。

●（前略）…『ストライダー飛竜』の恐竜出てくる面で、アマゾネスの姉ちゃんが「はんかび、ふんかび、じゃも！」って言ってる……って、これは聞いたそんまんま。それから『エイリアンクラッシュ』で上下スクロールする間に〝眼〟があって、そこにボールが当たると「オメッ、オメッ」って言うんだあっっ…ゲーム中、何度「コ、コッ！」って叫んでいたことか……お下劣……おもしろいネタがないなあ……（後略）

【埼玉県　NICO】

▼わはははは。十分面白いっての。なんだよ、「はんかび、ふんかび、じゃも！」って（笑）。いいなあこのセンス。他のネタもそんなんばっか（笑）。低いギャグもイシノは大好きだ。ではまた来月。わはははは。

Game Music Topics

トッドラングレンのCD-Ｉ作品発売!!

トッドラングレンと言えば数々の名作を生み出したアーティストとして、プロデューサーとして世界的に有名なのだが、彼が世界発のインタラクティブミュージックを発表した。

タイトルは『No world order　トッドラングレン・インタラクティブ』。アレンジやテンポ、ミックス、ムードなどのパラメーターをモニター上のアイコンで操作し、その時その場で欲しいニュアンスの楽曲に次々とシフトしていくことができるというもの。（Ｐ２に関連記事）

●兄貴人気さめやらず

精力的な活動を続ける葉山の兄貴が、今度は新作の録音に突入。アバンギャルドな兄貴世界とはもはや無縁なレベルでアットホームなファン層を形成しつつある状況には疑問を感じるが、右のような葉書を見るにつけ、それもいいかな、と思うのである。



↑東京都　ひろみ

Newdisc／今月の新譜

R・TYPE SPECIAL

ビクターエンタテインメント
￥2800　VICL-8077　発売中
■シリーズ全作品（業務用）より、代表曲10曲をフルアレンジで収録。

SAMURAI SPIRITS

ポニーキャニオン
￥1500　PCCB-00135　発売中
■ネオ・ジオの人気格闘ゲームから、オリジナル音源、ＳＥ等を完全収録。

ファイヤー・スープレックス

ポニーキャニオン
￥1500　PCCB-00134　発売中

ブラス組曲「ドラゴンクエスト」

日本フォノグラム
￥2800　PHCT-211　10月６日発売
■米国のレコード会社によって独自に編曲＆演奏された、吹奏楽版。

ミスティッククエストサウンドコレクションズ

ＮＴＴ出版（書店販売あり）
￥2500　N25D-020　発売中
■オリジナル音源25曲にアレンジ版３曲を加えた大ボリューム。

ALSHARKオリジナルサウンドトラック

ポリドール
￥2800　POCH-2208　発売中
■メガＣＤ版発売に合わせ、大幅なアレンジを加えての再登場。



イシノ

最近、身内で「ゲームお勉強会」というのをやっている。TRPGなど、新鮮でよい。



アサノ

「ＦＣ」でファミコンを思い出せない時代。ＦＭ音源のいい感じを守ってやりたい。

◎『F. E.』SFC版発売正式決定！ 誰もがウズウズしているハズだ！……………第22回

風雲！SLG城

領民の葉書の中に「ＳＬＧってどんな意味？」というのがあったのでお答えしよう。ＳＬＧとは英語の「シミュレーションゲーム」を略したもの。現実のいろいろなデータを数値に置き換え、物事を再現して楽しむゲームの事なのだ。

——————ＳＬＧ城々主／猪野清秀

ＳＬＧ用語の基礎知識〜「包囲効果」についてのお話だ！

突然だが「包囲効果」という言葉を聞いた事があるかな？　ＳＬＧをプレイする上では必要不可欠な知識なのだが、案外知らない人も多いハズだ。そこで今回のＳＬＧ城では、領民のＳＬＧへの関心度がさらに高まるよう、そしてＳＬＧがより上手になるように、「包囲効果」について説明をしていくのだ。

「包囲効果」とは、一言でまとめると「敵（ユニット）を味方（ユニット）で包囲してから攻撃することによって、戦闘が多少有利になる効果」のことを指す。戦闘が有利になる理由はいくつかあげられる。その中でも大きな物は

(A)精神的なプレッシャーを包囲している敵に与えるから

(B)包囲している味方も（実際なら）戦闘に参加しているから

(C)敵の退却路を断ってしまうから

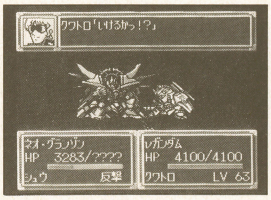
(D)敵の補給路を断ってしまうから

……の以上四点である。１ユニットが実際の１機単位のゲームでは(B)の理由は当てはまらないことが多いが、包囲しているユニットが次々に同一目標を攻撃し、確実に敵を倒すようにすれば、似たような効果を得ることができる。一つ一つ確実に敵を撃破するのは、ＳＬＧでは基本中の基本。包囲すれば自然にその基本が守れるのである。

さて、「包囲効果」がどう表現されているかはソフトによって異なるが、だいたい右の３パターンに分けられる。これまでは(1)や(2)のものが多かったが、工画堂から年末発売予定の『機装ルーガ』では(3)のパターンを取っている。このタイプのものは、「包囲効果」が有利になる理由のうち(B)を的確に表現できるものであり、これまでには無かったタイプだ。敵を取り囲んで攻撃することがどんな利点をもたらすのか、そがよく分かるＳＬＧとして注目に値する作品といえるだろう。

1 何の影響もない

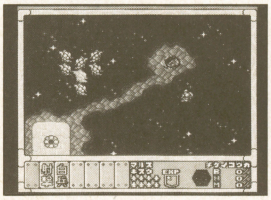
包囲して攻撃しても、何のメリットもないパターン。ゲーム上の１ユニットが、実際の１機（１台、１人……）にあたるゲームではほとんどこのパターンである。写真は『第三次スーパーロボット大戦』（バンプレスト）。１ユニットが１機のＳＬＧであり、包囲効果はない。



←単機同士の戦いでは、包囲効果は無いことが多い

2 修正値が加えられて戦闘で有利になる

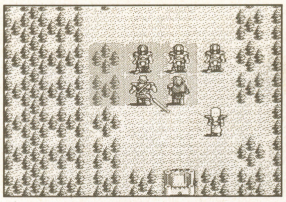
敵を包囲して攻撃すると、修正値が加算され戦闘が有利になるもの。包囲ユニット自体は、修正を加えた戦闘に参加しないので、かなりお得。ゲーム上の１ユニットが実際の数機にあたるＳＬＧの中で、作戦に重きをおいているものに多い。写真は『アースライト』（ハドソン）。



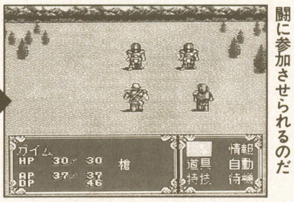
←敵を囲んで攻撃すると、有利に戦えるのだ

3 戦闘時に包囲ユニットも戦闘に参加する

包囲しつつ攻撃することで、多くの味方ユニットを戦闘画面に参加させることができ、戦闘そのものが有利になりうるパターン。弱い味方ユニットで包囲しても同じ修正値が得られるという(2)のパターンの理不尽さを見事に解決したもの。写真は『機装ルーガ』（工画堂）。



←敵を包囲する形で移動させてから攻撃すると……



←多くの味方ユニットを戦闘に参加させられるのだ

このソフトで僕らは遊びたい〜中間報告〜

「パソコンソフトを移植してくれ〜僕らは自分のマシンでこのＳＬＧを遊びたいんだぁ！」という領民の願いを集めることで、少しでもその願いの実現を謀ろうともくろむこのコーナー。パソコンゲーム界でのブームがそのまま反映されて、なかなか面白い結果が出ている。今回はその中間報告だ。

まず作品別のベスト３とその得票率。

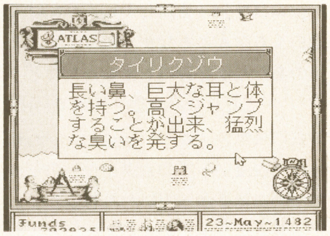
１位：『プリンセスメーカー２』(28%)

２位：『トキオ』(10%)

３位：『ビックオナー』(9.3%)

次にメーカー別獲得ポイント数だが、ガイナックスがダントツの１位(40%)、それにアートディンク(28%)が続いている。光栄が３位（16%）に甘んじているのは、作品のほとんどが移植されるという安心感からだろう。

なお、移植希望作品のうち、『ウイニング・ポスト』がすでに移植され、『THE ATLAS』と『ファーストクイーン』の移植が決定している。こらのソフトについては詳しい情報が入り次第、逐次このコーナーで紹介するつもりだ。引続きリクエスト葉書も募集してるぞ！



↑PC-エンジン版『THE ATLAS』の画面。発売は来年春の予定。ドキドキしながら春を待とう！

城主様のありがたいお言葉

いつもたくさんの葉書ありがとね☆狭い領土の中でも、今後もできるだけ読者の意見を反映していくつもりだ。

さて、ＳＬＧ城では以下のコーナーについて投稿を募集しているのである。

(1)「このソフトで僕らは遊びたい」

移植して欲しいパソコンゲームベスト３を葉書に書いて送ろう。

(2)「私だけが知っている」

裏技、テクニック、逸話などを投稿で披露してほしい。

(3)「ＳＬＧフリートーク」

ＳＬＧに関連のあるフリートークなら何でもアリ。最近は「宛先」用のイラストが特に増えている。城主はタイトル用のイラストも所望してるのだ。

(4)「ＳＬＧ・Ｑ＆Ａ」

城主や他の領民の助けを借りて、難しいＳＬＧをクリアしよう。愛はＳＬＧプレイヤーを救うのだ。攻略や解説のリクエストもこちらへどうぞ。

(5)「マイナー英雄列伝」

普段表舞台に立つことの無い英雄たちを、城主にリクエストして紹介させよう。どんな時代の人でもＯＫ。

宛先はこちら。



↑新潟県　ひゅうがたすく

●連載第18回

ドント・ウォーリー内田の海外ゲーム雑誌の正しい読み方

HOW TO READ THE GAME MAGAZINE FROM OVER SEAS

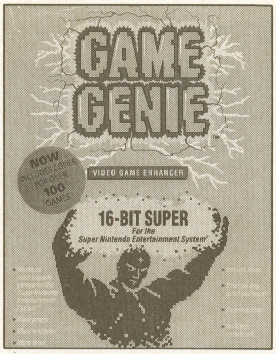


任天堂がオーナーになっている大リーグのシアトル・マリナーズ。今年、このチームからホームラン王が生まれそうな雲いき。創設以来、万年Bクラスで地区優勝の経験すらないお荷物球団だけど、山サンの(出資の)おかげで今年はみんな張り切っているみたいね。

〝残機があと50機あったならなぁ〟みんな誰しもそう思っている。

あぁ、ゲームの中の世界は厳しい。エンディングにたどりつくには、気持ちよく敵をブッとばすには、ツラ〜イ修行の道が待っている。しかし！

需要があるところに供給あり。〝もし、昇龍拳がボタン一つで出せたらなぁ〟そんなムシのいい〝需要〟を満たすモノ。そう、それはご存じ『GAME GENIE(ゲームジェニー)』でごんす。



↑S―NES用『ゲームジェニー』。実売価格は大体＄70前後。ゲームソフトと同じくらい

ゲーム業界の鬼っ子ゲームジェニーの今

なにせこのジェニー、ゲームのプログラムに手を加えて、シューティングゲームの残機を無限にしたりなどの効果を得るもの。もちろんＲＰＧでも、いきなり億万長者のような金持ち状態からスタートする、などといったこともできる。ナマケモノプレイヤーにとってはまことに都合のよいものなんだけど、そういうことをすれば当然のごとく、制作当初に意図されていたゲームバランスは崩れてしまう。

ジェニーが発売された当時、これを面白く思わなかった「ビッグＮ」こと任天堂は、この〝ゲームバランスの崩壊〟をタテにとって、ジェニーの発売元であるガルーブトーイを著作権侵害で訴えたのであった。

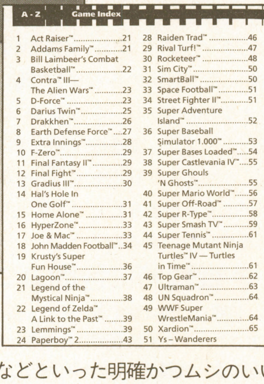
でもこの訴訟、結局、著作権侵害にはあたらずとされて任天堂が敗訴し、ジェニーは大手を振って(アメリカで)売られることになったワケだ。

んで、今やショップで堂々とＳ－ＮＥＳの横に並んで売られているジェニーは、米国ゲームキッズの間で人気のゲームアイテムとなりつつある。プログラムを変化させるためのコードナンバーは毎号のようにゲーム雑誌に載り、雑誌の編集部や発売元のガルーブトーイには、コードナンバーを教えろという電話が引きも切らないらしい。



↑こんな感じでソフト→ジェニー→ハードと接続する。ジェニーの中でデータを加工してハードに送っているワケ。でももちろんS－NES用なので、日本のゲームは使えない。

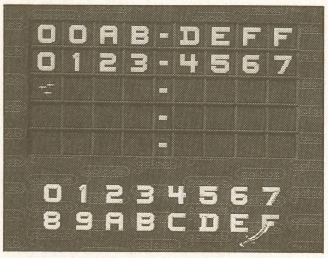
↓オマケでコードナンバーのリストもついてくる。全部で50種類のソフトのそれが紹介されている



A - Z Game Index

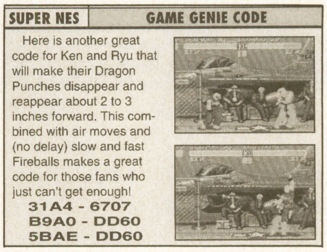
1	Act Raiser™	21	28	Raiden Trad™	46
2	Addams Family™	21	29	Rival Turf!™	47
3	Bill Laimbeer's Combat Basketball™	22	30	Rocketeer™	48
4	Contra™ III— The Alien Wars™	23	31	Sim City™	50
5	D-Force™	23	32	SmartBall™	50
6	Darius Twin™	25	33	Space Football™	51
7	Drakkhen™	26	34	Street Fighter II™	51
8	Earth Defense Force™	27	35	Super Adventure Island™	52
9	Extra Innings™	28	36	Super Baseball Simulator 1.000™	53
10	F-Zero™	29	37	Super Bases Loaded™	54
11	Final Fantasy II™	29	38	Super Castlevania IV™	55
12	Final Fight™	29	39	Super Ghouls 'N Ghosts™	55
13	Gradius III™	30	40	Super Mario World™	56
14	Hal's Hole In One Golf™	31	41	Super Off-Road™	57
15	Home Alone™	31	42	Super R-Type™	58
16	HyperZone™	33	43	Super Smash TV™	59
17	Joe & Mac™	33	44	Super Tennis™	61
18	John Madden Football™	34	45	Teenage Mutant Ninja Turtles™ IV — Turtles in Time™	61
19	Krusty's Super Fun House™	36	46	Top Gear™	62
20	Lagoon™	37	47	Ultraman™	63
21	Legend of the Mystical Ninja™	38	48	UN Squadron™	64
22	Legend of Zelda™ A Link to the Past™	39	49	WWF Super WrestleMania™	64
23	Lemmings™	39	50	Xardion™	65
24	Paperboy™ 2	43	51	Ys – Wanderers	

ジェニーを使ってゲームの内容をいじくるには、ゲームごとの、現れる効果ごとのコードナンバーを入力しなければいけない。コードナンバーはガッツがあれば自分で探せるんだけど、例えば〝イースIIIで主人公を無敵にしたい〟などといった明確かつムシのいい効果をいきなり出そうとしても難しい。なにせナンバーは〝最低〟８ケタのランダムなので（一応ある程度の法則性はあるが)、目指すナンバーに出会う前にふつうは挫折する。そこで雑誌での情報が重宝されるわけである。



↑こんなふうにコードナンバーを入力する。多いのになると40ケタにもなるからタマラン

また、特に最近のストIIブームはジェニーにとって追い風になったようだ。〝ため〟やコマンドなしで必殺技を出したり、当たり判定を変えたりしても、いろいろ〝遊びがい〟があるストIIである。事実、雑誌には毎号のようにストIIのジェニーコードが載っている。これがＲＰＧやＳＬＧだったりすると、ゲームバランスを崩してしまうだけで、面白くもなんともなかったりする。ま、そのあたりは好みにもよるんだけど、〝『Ｆ－ＺＥＲＯ』無限ターボで1分56秒台に挑戦！〟と〝『シムシティー』初めから税金いらずの金満市長〟のどっちが面白そうかっていわれればねぇ。どっちもホントにできるんだけど、やっぱり、アクション系が一番使いでがありそうなんだよね。

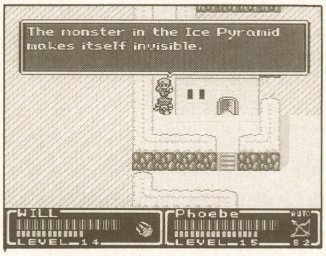


SUPER NES | GAME GENIE CODE

Here is another great code for Ken and Ryu that will make their Dragon Punches disappear and reappear about 2 to 3 inches forward. This combined with air moves and (no delay) slow and fast Fireballs makes a great code for those fans who just can't get enough!

31A4 - 6707
B9A0 - DD60
5BAE - DD60

↑ＥＧＭに載っていたストIIのコード。ワープしながら飛ぶ〝テレポート昇龍拳〟だと（笑）



↑『ミスティッククエスト』では〝無限キュアポーション〟ができるんだと。いまいち…だね

でも以上すべてアメリカのおはなし。日本じゃ、〝大将・ビッグＮ〟が生活指導の先生よろしく踏ん張っているので、ジェニーのようなツールがお店で売られるなんてことは、到底考えられない。ただ、ＳＦＣはダメでも、メガドライブなら可能性がないこともないのだ。なんでもジェニーの発売元のガルーブトーイは、「ＮがダメならＳで」ということか、メガドライブ版ジェニーを出さないかとセガにオファーしたことがあったらしい。以下、セガ広報担当氏の話。

「確かにそういった話もありました。ただ、自社（セガ）ブランドで発売するというのはやはり多少の抵抗を感じまして、今のところそういった予定はありません。でも仮に他社が出すというのであれば、それはそれで構いません」

容認の構えである。ま、「具体的な話はなにもない」とはいっていたけど、７月のＣＥＳでは、それ(日本での発売)らしい動きがあったという噂もある。

どうなるのかまだわからないけど、ジェニーはあればあったで楽しい〝周辺機器〟みたいなもの。あまり目くじら立てる必要もないと思うんだけどね。

第45回

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「古代縄文王国」篇

by健部伸明

『古事記』『日本書紀』を越えた世界に真実の光が見える

縄文時代というと、なんだか原始的だと思われる向きがあるかもしれない。それはある意味で当たっているが、ある意味では外れている。

なにしろ縄文時代というのは、最後の氷河期が終わってから、紀元前四世末までの、約〝一万～一万一千年〟をさすのだから。〝一万年〟といえば、キリストが生まれてから今日までの、約五倍である。べらぼうな数字だ。これだけの年月をひとくくりの時代であらわすのだから、乱暴といえば乱暴なのである。

しかもこれは、どちらかといえば考古学的分類であって、有史以前のこととされている。

諸外国では、紀元前数千年から歴史が始まり、幾世代もの王朝が興亡を繰り広げていたというのに。ヘブライの民が苦難を受け、ポリスが成立し、ブッダが説法をしていたころ、われらが祖先は、いったい何をしていたのだろうか？

歴史とは、戦争の記録であると言っても、言い過ぎとはいえまい。異民族どうしが、たがいの覇権や宗教や物資をかけて、殴り合ってきた軌跡である。そしてまた、歴史が記述されるためには、文字が必要であった。

文字を持たない文化は、歴史を持たない。そこにあるのは〝伝承〟であり、神話や伝説と化した〝歴史のエッセンス〟なのである。過去はひとしく過去であり、漠然とした〝むかしむかし〟である。人々にとっては、今を生きることが重要なのだ。過去はただ、今を生きるために必要な教訓であり、未来は生き延びたあとに生ずる結果に過ぎない。

文字を持たないということは、口約束がすべてだということだ。契約書のような、証拠が残らない。逆に言えば、そんなものは要らないほど、人々は互いを信頼していた。

これを〝原始共産主義〟と名づけたのは、だれだったか？ ボクは〝原始〟だけ余計だと思う。原始という言葉には、文明人の奢り（おご）と言おうか、高度な科学を持っていなかった人々に対する、蔑みのニュアンスが感じられて、好きではない。文明は結構なことだが、それに見合う文化を持っていなくては、人間とは言えまい。むしろ文明に煩わされないぶん、文化的だったかもしれない。

たとえばアメリカン・ネイティヴの生活を描いた映画『ダンス・ウィズ・ウルヴズ』を見て、あなたは「ああ、原始的だなあ」という感想を抱くだろうか？ ボクは、あそこにひとつの理想社会を感じた。しかも、誰かが作り上げた架空のユートピアではなく、自然な形の生き方なのだ。

聖書では、アダムとイヴは余計な〝智恵〟を得たために、楽園を追い出されたと書かれている。〝智恵〟を文明に読み替えてみれば、なるほどなあと思う。鍵も武器も戦争も、文明の産物であった。

さて学者さんたちは、縄文時代はまさしく〝原始共産主義〟だったと想像している。一万年もの間だ。

実際、考古学的な出土品を調べてみると、縄文は確かに連続している。地域差や、時間が進むにつれての土器製造技術やアートの進歩は見られるものの、同一文化に属すると考えてよい。

日本が一万年ものあいだ、大きな変化がなかったのは、極東の島国という土地の利もあって、強力な異文化の侵略を受けなかったからである（同じことは、大航海時代以前のアメリカやアフリカやオーストラリアにも言える。ルネサンス後の世界は、西洋文明による異文化撃滅の時代ともいえよう）。

この間、我々の祖先は、何もしていなかったのだろうか？ 答えは当然、ノーである。

縄文という文化は、土器を生み出した。世界で最古の土器は、今から一万四千年も前のものだが、これは日本から出土しているのだ。

また、金属器以前のことを考えてみると、石器がある。石器にも、フリント・ロックやらクリスタルやら色々あるが、いちばん硬くて加工しやすいのが黒曜石であった。この黒曜石、地域によって組成などの特徴が異なり、まるで指紋のように、明確に産地を特定できる。



イラスト／田中 光

最近の調べで、日本列島産の黒曜石が、大陸から出土していることが分かった。それこそ、半島や中国、旧ソ連など、さまざまな場所からだ。ウラジオストック近辺の黒曜石七十数個を分析した結果、五割が出雲隠岐島、四割が秋田男鹿のものだというから、これまたすごい（詳しくは古田武彦『吉野ヶ里の秘密』光文社刊を参照のこと）。

つまり、日本人は縄文時代に、黒曜石を大陸に輸出していたということである。だとしたら、土器の技術をも輸出していたとしても、おかしくはない。縄文時代、日本は大陸に文明をもたらしていたのだ。

どうだろう？ かなりみなさんの認識も、変わったのではないだろうか？

古来中国には、東方に仙郷を求めるという習慣があった。蓬萊、扶桑などと呼ばれたその国は、日本をさす代名詞となっている。そこには、こうした背景があったのかもしれない。

こうした縄文時代に終止符を打ったのは、言わずと知れた弥生文化である。弥生は稲作で知られるが、それ以上に金属器の使用が大きかった。平和な時代は終わりを告げ、以来日本も、血みどろの歴史時代へと突入していく。

広大だった越の国は、青銅器を背景とした、出雲の大国主に敗れる。しかしその出雲も、鉄器をたずさえた〝天つ神〟の集団に屈服させられる。〝天つ神〟はさらに九州に攻め入り（俗にいう〝天孫降臨〟）、その拠点から日本制覇を狙う……次回はその辺に詳しく迫ってみよう。

人気ソフト中古価格相場データバンク

スーパーファミコン　ファミコン　PCエンジン　メガドライブ　ゲームボーイ

中古ソフト情報局

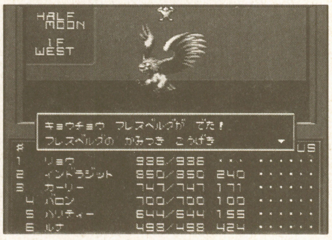
10月は中古ソフトのねらいどき！　夏休み中に新品ソフトを買い、クリアしたユーザーが持ちこむソフトが市場に出回るからです。新作ソフトのほうは、クリスマスからお正月にかけての発売ラッシュを前にタイトルがとぎれがち。今まで見送っていたゲームを中古屋さんで探してみましょう!!

データバンクトピックス　耳からドラマを盛り上げる！

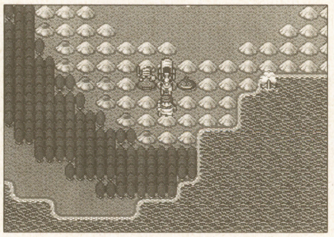
良いBGMはRPGに欠かせない要素だ!!

■長く聴く曲だからクオリティの高いものを

雑誌のページ上ではなかなかとりあげにくいけど、今のゲームを語るのに見落しちゃいけないのがＢＧＭ。とくに、ＰＲＧにおける音楽の役割は他のジャンルよりはるかに重要だ。なにしろ、最近のＲＰＧはみんな壮大なストーリー展開を売り物のひとつにしている。ということは、それだけプレイ時間も長くなるわけ。ゲーム中のＢＧＭも、長時間聴くことになる。テレビなどで、昔プレイしたＲＰＧのＢＧＭを小耳にはさむと、曲名ははっきり思いだせなくても「ああ、この曲はあの場面で流れた音楽だ」と気がつくことがあったりするのも、それだけＢＧＭを何度も聴いて耳になじんでいるからだ。



↑ロックをＢＧＭにして悪魔と戦うという頽廃感覚がマニアをとらえる『女神転生』シリーズ

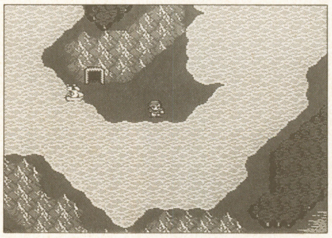

↑ファミコンからＳＦＣに移り、サウンドにもいっそう磨きがかかった『ドラゴンクエスト』

ＲＰＧとＢＧＭは、ストーリーそのものの上でも密接に関係している。さまざまなシーンをつぎつぎにプレイヤーに体験させ、ドラマチックなストーリーを作りあげるためには、音楽の効果的な使い方がとても重要なんだ。せっかく感動的なシチュエーションを演出しても、そこにかぶさるＢＧＭが駄作だったら何もかもぶちこわしになってしまう。最初から音楽を使わないつもりで作るなら別だけど、いい音楽なくしてＲＰＧの名作は実現不可能だ。

■技術の進歩がBGMの形を変えてゆく

振り返ってみると、コンシューマーゲームの世界では最初からＲＰＧと音楽の関係が確立していた。ＲＰＧ時代を作りだした『ドラゴンクエスト』は音楽にすぎやまこういちを起用し、歴史に残る名曲〝ロトのテーマ〟を生みだしている。

楽器が悪ければいい音楽が演奏できないのと同じで、ゲームのＢＧＭのクオリティはハードウェアのサウンド性能によって制限されてしまう面がある。新しいハードが登場するたびに、進化した性能をいかしてゲーム音楽は着実にクオリティを高めてきた。とくにＰＣエンジンやメガドライブが採用したＣＤ―ＲＯＭを使えば、オーケストラやバンドのナマの音をそのままゲームに使用できる。生音だからいいものができるとは限らないけど、今までのＲＰＧにはなかったタイプのＢＧＭを産みだせる無限の可能性が秘められているといえるだろう。


↑ファミコン時代から、『ファイナルファンタジー』シリーズのＢＧＭには定評があった

ＲＰＧに限らず、すべてのゲームにとってＢＧＭは今や不可欠の要素になっている。近日登場予定のニューハードも、高いサウンド関係の機能を持つものばかり。今後もＢＧＭは新しい要素を加えていくことだろう。

■これからのBGMはどうなるのか？

ハードの進歩はゲーム音楽にとって好材料だ。現在主流になっているスーパーファミコンも音源の質は高い。となると、重要になってくるのはソフトウェア、つまり作曲とアレンジだろう。同じハードで発売されているゲームでも、メーカーやスタッフによって音楽の感じがガラリと変わる。作り手の感性がそのままあらわされる部分だけに、新しい才能の出現が待たれるところだ。昔と違ってかなり自由に好きな音作りができる環境は整っている。アッと驚くような新しいタイプのＢＧＭが明日発売されるソフトに入っている可能性だって、決してないとはいえないのだ。

■音楽が気に入っているRPGは？

やはり、人気の大作RPGシリーズが上位を占めている。CD音源の質の高さで、PCエンジン用ソフトが2タイトル選ばれているのも特徴。

1 FFシリーズ
2 DQシリーズ
3『イース』シリーズ
4 天使の詩
5 ロマンシング　サ・ガ

●中古価格相場の“前比”とは、９月号で調査した時点（'93年７月上旬）での相場価格との差を示しています。上昇したものは“△”、下降したものは“▼”です。前回データのないソフトは“—”になっています。

●スーパーファミコン●

タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
アルバートオデッセイ	9600	5600	▼200	3000	▼200	RPG
ウィザードリィV	9800	4300	△100	1900	△100	RPG
ウイングコマンダー	9800	5900	△700	2700	△700	STG
宇宙の騎士テッカマンブレード	8800	6100	△400	2600	△400	ACG
ウルトラセブン	8800	4200	▼600	1700	▼600	ACG
エストポリス伝記	8900	6000	▼200	2600	▼200	RPG
NBAオールスターチャレンジ	8800	4000	0	2300	0	SPG
MVPベースボール	8800	5800	0	2300	0	SPG
エルナード	9600	5600	▼100	2900	▼100	RPG
餓狼伝説	9800	5300	▼300	2900	▼300	ACG
キャプテン翼4 ～プロのライバルたち～	9700	5300	▼300	2400	▼300	SLG
グレイトバトル3	8700	5800	△100	2500	△100	ACG
クレヨンしんちゃん　嵐を呼ぶ園児	9500	5200	△100	2900	△100	ACG
コスモポリスギャリバン	8800	5500	▼100	2700	▼100	ACG
XAK(サーク)	9600	5600	△100	2900	△100	RPG
サラブレッドブリーダー	9700	5500	0	2400	0	SLG
三国史正史　天舞スピリッツ	12800	8000	▼500	4300	▼500	SLG
重装機兵ヴァルケン	8800	5500	▼100	3000	▼100	ACG
樹帝戦記	9600	5800	0	2600	0	SLG
ジョジョの奇妙な冒険	9500	5000	▼400	1300	▼400	RPG
初代熱血硬派くにおくん	8900	4200	△400	3100	△400	ACG
シルヴァ・サーガ2	9800	6000	▼200	3300	▼200	RPG
神聖記オデッセリア	9500	5200	▼900	1500	▼900	RPG
真・女神転生	9800	5000	△100	2400	△100	RPG
スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャー2	9000	6200	△300	2800	△300	ACG
スーパーF1サーカス2	9500	6000	△100	2800	△100	SPG
スーパージェームスボンドII	8800	5800	△600	3100	△600	ACG
スーパーダンクスター	7900	4600	▼900	1100	▼900	SPG
SUPER TETRIS2＋Bombliss	8500	5700	△300	3600	△300	PZG
スーパーファミスタ2	7900	5200	△100	1900	△100	SPG
スーパーファミリーテニス	7900	5300	▼100	2700	▼100	SPG
スーパーフォーメーションサッカー2	8500	5700	0	2300	0	SPG
スーパーボンバーマン	7800	5300	▼500	1900	▼500	ACG
スーパーマリオカート	8900	5700	0	2600	0	SPG
スーパーワギャンランド2	8300	4700	▼500	1400	▼500	ACG

タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
スターフォックス	9800	5000	▼1200	1300	▼1200	STG
ストリートファイターII	9800	4200	▼1300	1400	▼1300	ACG
セプテントリオン	8500	5400	▼ 400	1900	▼ 400	ACG
ゼルダの伝説 神々のトライフォース	8000	3300	0	1500	0	RPG
ソニックウィングス	8900	6000	△ 200	2500	△ 200	ACG
大閤立志伝	11800	8000	0	3700	0	SLG
第3次スーパーロボット大戦	9800	6800	△1600	3900	△1600	ACG
大爆笑人生劇場～ドキドキ青春編～	8800	6000	△ 200	2500	△ 200	ETC
WWFロイヤルランブル	9800	5500	△ 300	2400	△ 300	ACG
超魔界大戦どらぼっちゃん	8800	4800	▼ 400	1300	▼ 400	RPG
デビルズコース	9800	6300	▼ 200	2200	▼ 200	SPG
デュアルオーブ　～聖霊朱伝説～	9700	7300	0	2400	0	RPG
伝説のオウガバトル	9600	6300	▼ 600	2000	▼ 600	SLG
ドラゴンクエストV	9600	3900	▼ 400	900	▼ 400	RPG
ドラゴンズマジック	8800	5700	0	2100	0	ACG
ドラゴンスイヤー英雄伝説II	9800	6000	△ 800	3100	△ 800	RPG
ドラゴンボールZ　超武闘伝	9800	6900	▼ 300	2400	▼ 300	ACG
2020年スーパーベースボール	8900	4800	▼ 500	1300	▼ 500	SPG
ノイ・ギーア～風と海の鼓動～	9800	5000	▼ 700	1500	▼ 700	RPG
バズー！魔法世界	9800	5700	△ 500	2700	△ 500	RPG
バトルテック	9800	5400	△ 700	2300	△ 700	RPG
バトルドッジボールII	9600	5300	△ 200	2500	△ 200	ACG
パワーモンガー～魔将の謀略～	12800	7200	▼ 400	2300	▼ 400	SLG
美少女雀士スーチーパイ	9700	5700	△ 400	2700	△ 400	ETC
美少女戦士セーラームーン	9800	5800	0	2500	0	ACG
ファイナルファイト2	9000	4900	▼1100	1500	▼1100	ACG
ファイナルファンタジーV	9800	4300	▼ 800	1700	▼ 800	RPG
ブレス オブ ファイヤー ～竜の戦士～	9800	6300	▼ 800	1800	▼ 800	RPG
Pop'n ツインビー	8900	4800	▼ 600	1400	▼ 600	ACG
マジンガーZ	8800	5600	△ 200	2500	△ 200	ACG
マリオとワリオ	6800	4300	0	1900	0	PZG
メガロマニア・時空大戦略	12800	7000	△ 700	3200	△ 700	SLG
METAL MAX2	9500	6200	0	2600	0	RPG
モノポリー	9700	6300	△ 200	2800	△ 200	ETC
龍騎兵団ダンザルブ	9500	5900	▼ 400	2000	▼ 400	RPG

●新作ソフトチェック●

アメリカ帰りのお手軽RPG
価格も手ごろに初お目見え

ミスティッククエスト(SFC)

9月10日にスクウェアから発売された『ファイナルファンタジーUSA　ミスティッククエスト』は、アメリカ市場で先行発売されていたソフトの日本語版です。見出しで「アメリカ帰り」といったのは、もともと日本で製作したソフトを英語に翻訳して発売したという経緯があるから。今回はそれをもう一度日本語に戻しての国内発売というわけです。

新規開発のソフトではないので、販売価格が安めなのも大きな魅力。ストーリーも単純で気軽に楽しめます。FFシリーズのファンではない人も、試しに一度プレイしてみることをおすすめします。

(定価7900円)

新たに広がる『DQ』の世界
武器商人トルネコの大活躍！

トルネコの大冒険(SFC)

『ドラゴンクエストⅣ』で登場したトルネコ。丸っこい体形といい、武器商人という職業といい、RPGの主人公キャラとしてはまさに異色の存在でした。そのトルネコが念願の店を開いた後、宝物が眠る不思議な洞窟のうわさを聞くところから、『トルネコの大冒険』の物語が始まります。『DQⅣ』の製作に参加したチュンソフトが製作した新タイプのゲームで、ドラクエでおなじみのモンスターもたくさん登場。ダンジョンの中で生きのびることだけを目的としたシンプルなゲーム性は、なじむと病みつきになりそうな魅力を秘めています。

(定価9600円)

なつかしの迷宮アクションが
マニア感涙の仕様で大復活!!

ガントレット(MD)

『ガントレット』はひと昔まえにゲームセンターに置かれていた、アップライト型筐体のゲーム。戦士や魔法使いなどのキャラクターを操って、見下ろし型画面表示の迷路を進んでいくアクションです。カギを探して扉を開けたり、魔法で攻撃するなどRPGの要素も含まれています。アーケード版では4人までの同時プレイが可能で、友達と大騒ぎしながら遊んだ経験を持つファンも多いのではないでしょうか。テンゲンから発売されたメガドライブ版は、オリジナルの迷宮と美しいBGMが出色のでき。MDユーザーなら見逃せない良品ソフトです。

(定価7800円)

本家から独立？独自の新展開
を見せる『WIZ外伝III』

ウィザードリィ・外伝III(GB)

9月25日にアスキーから発売の『ウィザードリィ・外伝III　闇の聖典』は、呪われた王国と呼ばれる地域を舞台した3DダンジョンRPG。前作までの迷宮が地下へ降りていくか上にのぼっていく形だったのに対し、今回は墓地、寺院、市街地など各種の迷宮が横にもつながって広がりを感じさせてくれます。呪文の系統や、キャラの種族・職業などに新しく追加されたものもありますが、基本システムはウィズファンならおなじみのもの。『ダンジョンマスター』に酷似したシステムになってしまった、本家のアメリカ版になじめない人におすすめです。

(定価5150円※)

●これら価格相場は、目安として9月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフトの売買ができるとはかぎりません。
なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

● ファミリーコンピュータ ●

タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
悪魔城ドラキュラ	3900	2600	0	800	0	ACG
FC原人	5800	3700	△200	1600	△200	ACG
F1センセーション	5800	3800	△200	900	△200	SLG
カジノダービー	5500	3400	▼100	1400	▼100	ETC
仮面ライダーSD グランショッカーの野望	6500	4400	0	1900	0	ACG
くにおくんの熱血サッカーリーグ	6500	3800	0	1500	0	SPG
クレヨンしんちゃん オラとポイポイ	5800	4600	0	1600	0	ACG
けろけろけろっぴの大冒険2	5400	3100	△100	1600	△100	ACG
甲竜伝説ヴィルガスト外伝	8000	4700	△300	2200	△300	RPG
ゴリラーマン	6900	4600	▼200	1300	▼200	ACG
コロンブス 黄金の夜明け	7500	3100	▼100	1200	▼100	SLG
サンリオカーニバル2	3980	2700	0	700	0	ACG
ジェットソン	6800	3800	0	1400	0	ACG
ジャストブリード	5800	2500	▼500	700	▼500	RPG
ジョイメカファイト	4900	3100	▼300	800	▼300	ACG
スーパーマリオUSA	4900	3100	▼100	1000	▼100	ACG
スターウォーズ〜帝国の逆襲〜	7900	5700	▼300	1200	▼300	ACG
タイニートゥーン アドベンチャーズ	4900	2700	0	900	0	ACG
タイニートゥーン アドベンチャーズ2	4900	3200	△100	1400	△100	ACG
ダックテイルズ2	5800	3600	0	1200	0	ACG
ダブルドラゴンIII	6200	2300	0	700	0	ACG
チキチキマシーン猛レース	6800	3200	▼400	500	▼400	ACG
T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト	6900	3800	0	1400	0	ACG
テトリス2+Bombliss	6500	4100	△100	1900	△100	ETC
ドラゴンボールZIII	7800	3400	▼400	1000	▼400	RPG
中嶋悟F1ヒーロー2	5900	3500	▼100	1500	▼100	SPG
ナムコット麻雀III	4900	3200	0	1300	0	ETC
バイオミラクルぼくってウパ	3900	2600	△100	900	△100	ACG
爆笑! 人生劇場3	6400	3700	0	1200	0	ETC
パチ夫くん5	8500	5200	△700	2000	△700	ETC
バトルベースボール	8600	4800	△200	2300	△200	SPG
バブルボブル2	5900	3900	△100	1300	△100	ACG
ファイヤーエムブレム外伝	6800	3400	△200	1100	△200	SLG
ぷよぷよ	5900	3700	△200	1600	△200	PZG
へべれけ	6200	3700	0	1100	0	ACG
星のカービィ	6500	3700	▼200	1000	▼200	ACG
ボンバーマンII	5800	4000	△100	1800	△100	ACG
マイティファイナルファイト	6500	3800	▼200	1100	▼200	ACG
マイライフマイラブ ぼくの夢わたしの願い	9600	4300	△100	1700	△100	ETC
魔法のプリンセス ミンキーモモ	6000	3000	△100	1000	△100	ACG
マリオ オープン ゴルフ	6000	3100	△200	1000	△200	SPG
メタルスレイダー・グローリー	8900	4700	▼100	1800	▼100	AVG
メタルマックス	7800	3800	△200	1500	△200	RPG
もえるツインビー シナモン博士を救え	3900	2600	0	900	0	STG
モンスターメーカー〜7つの秘宝〜	6800	3000	△300	1000	△300	RPG
USA ICE HOCKEY in FC	6300	4000	△300	1600	△300	SPG
ヨッシーのクッキー	4900	2400	▼100	700	▼100	PZG
ヨッシーのたまご	4900	3100	0	1100	0	PZG
ロックマン5〜ブルースの罠!?〜	7800	4500	▼300	2200	▼300	ACG
ワギャンランド3	5800	3300	0	1100	0	ACG

● PCエンジン・CD-ROM² ●

タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
イメージファイトII(SCD)	7700	4400	▼500	500	▼500	STG
ウィザードリィI・II(SCD)	8400	5600	0	2300	0	RPG
ウインズ・オブ・サンダー(SCD)	6800	4100	▼400	1500	▼400	STG
宇宙戦艦ヤマト(SCD)	7800	3500	▼200	900	▼200	SLG
A.III.(SCD)	9800	5700	△300	2700	△300	SLG
Orgol(オルゴール)(SCD)	7600	5400	0	1300	0	AVG
グラディウスII(SCD)	7800	5000	▼300	1000	▼300	STG
クレスト・オブ・ウルフ(SCD)	6800	2500	▼200	700	▼200	ACG
幻想大陸オーレリア(両対応)	7800	5200	0	1600	0	RPG
コットン(SCD)	6800	4500	0	1900	0	STG
サークI・II(SCD)	7800	5000	▼200	1400	▼200	RPG
サマーカーニバル'93 ネクスザールスペシャル(SCD)	4980	3200	△100	1400	△100	STG
CD電人 ロカビリー天国(SCD)	6800	5300	▼500	1600	▼500	STG
Jリーグ グレイテストイレブン	7400	4300	▼100	1600	▼100	SPG
シムアース(SCD)	6800	4500	0	1200	0	SLG
シャーロック・ホームズの探偵講座II(CD-ROM)	8200	5600	▼100	1800	▼100	AVG
雀偵物語3 〜セイバーエンジェル〜(SCD)	7800	5100	0	1900	0	ETC
スーパーシュバルツシルトII(SCD)	7800	5200	0	1400	0	SLG
ストリートファイターIIダッシュ	9800	5400	▼400	1700	▼400	ACG
スプリガン markII(SCD)	6800	4400	△200	1600	△200	STG
ゼロヨンチャンプII(SCD)	7800	5000	△200	2100	△200	SLG
卒業 グラデュエーション(SCD)	7800	6000	▼600	2200	▼600	ETC
ダンジョンエクスプローラーII(SCD)	6800	3800	△100	1900	△100	RPG
ダンジョンマスター セロンズ・クエスト(SCD)	8200	4500	▼400	1000	▼400	RPG
チャンピオンシップ・ラリー(SCD)	7800	6200	0	1600	0	SPG
超兄貴(SCD)	7200	4500	0	1400	0	STG
超時空要塞マクロス〜永遠のラヴソング(SCD)	7400	4800	0	1600	0	SLG
TVスポーツ・アイスホッケー	7200	4700	▼100	1500	▼100	SPG
TVスポーツ・バスケットボール	7200	4600	0	1600	0	SPG
天使の詩〜堕天使の選択〜(SCD)	7800	5000	▼400	2100	▼400	RPG
トップをねらえ!Gunbuster Vol.2(SCD)	7200	4400	▼300	1600	▼300	AVG
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II(SCD)	7200	4300	△100	2900	△100	RPG
ネクスザール(CD-ROM)	7400	4000	▼200	900	▼200	STG
信長の野望・武将風雲録(SCD)	13800	7900	▼300	2500	▼300	SLG
バトルロードランナー	5800	3700	▼100	1300	▼100	ACG
原由子の眠れぬ夜の小さなお話(SCD)	6800	4600	▼200	1800	▼200	AVG
パワーテニス	6500	4800	▼200	1300	▼200	SPG
ファージアスの邪皇帝(SCD)	7500	3400	▼200	800	▼200	RPG
フィーンドハンター(SCD)	7800	5500	▼200	2000	▼200	ACG
フォーセットアムール(SCD)	7600	5300	△100	1800	△100	ACG
ふしぎの海のナディア(SCD)	6800	4400	0	1300	0	AVG
BLACK HOLE ASSAULT(SCD)	6800	5300	▼600	1500	▼600	ACG
ボンバーマン'93	6500	4000	0	1600	0	ACG
魔物ハンター妖子〜遠い呼び声〜(SCD)	7200	4500	0	1400	0	AVG
ミスティック フォーミュラ(SCD)	7800	5300	0	2200	0	ACG
ムーンライトレディ(SCD)	6800	3800	0	1300	0	RPG
メタモジュピター(SCD)	6800	3400	▼400	500	▼400	STG
ラプラスの魔(SCD)	7500	4300	▼300	1000	▼300	RPG
ラングリッサー 光輝の末裔(SCD)	7900	5900	0	2000	0	SLG
ロードス島戦記(SCD)	7200	4500	△300	2000	△300	RPG

コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム/AVG・アドベンチャーゲーム/PZG・パズルゲーム/RPG・ロールプレイングゲーム/SLG・シュミレーションゲーム/SPG・スポーツゲーム/STG・シューティングゲーム/ETC・その他のゲーム

● メガドライブ ●

タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ(CD-ROM)	8800	5700	0	2100	0	RPG
アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	7800	3800	△ 100	1400	△ 100	SPG
OutRun2019	8800	5300	▼ 100	1900	▼ 100	SLG
アフターバーナーⅢ(CD-ROM)	8400	4600	▼ 100	1700	▼ 100	STG
ウルトラマン	5800	4000	▼ 200	900	▼ 200	ACG
Aランクサンダー誕生編(CD-ROM)	7800	5100	▼ 200	1900	▼ 200	RPG
エクスランザー	6800	4900	▼ 200	1200	▼ 200	STG
エコー・ザ・ドルフィン	6800	5000	▼ 700	1400	▼ 700	ACG
NBAプレイ オフ ブルズVSブレイザーズ	8900	4900	▼ 900	1400	▼ 900	SPG
エリミネート・ダウン	8500	5400	▼ 200	1600	▼ 200	STG
LHX アタック・チョッパー	8900	4500	▼ 300	1500	▼ 300	SLG
餓狼伝説	8800	5200	▼ 200	1400	▼ 200	ACG
騎士伝説	9800	4800	△ 500	2000	△ 500	RPG
慶応遊撃隊(CD-ROM)	7400	5900	0	1500	0	STG
幻影都市～ILLUSION CITY～(CD-ROM)	4980	3400	0	1300	0	RPG
ゴールデンアックス3	6800	4800	▼ 300	1200	▼ 300	ACG
ザ・スーパー忍Ⅱ	6800	4800	▼ 600	1600	▼ 600	ACG
サイボーグ009(CD-ROM)	7800	4900	△ 200	2100	△ 200	ACG
三国志(CD-ROM)	14800	7700	△1500	3900	△1500	SLG
G-LOC	6800	4500	△ 100	1500	△ 100	STG
ジェームス・ボンドⅡ	5900	3300	▼ 100	900	▼ 100	ACG
シャイニング・フォース～神々の遺産～	8700	3500	△ 100	1300	△ 100	SLG
ジャガーXJ220(CD-ROM)	8800	5200	▼ 200	1700	▼ 200	SPG
雀豪 ワールドカップ(CD-ROM)	8200	6600	0	1600	0	ETC
シルフィード(CD-ROM)	8800	5400	▼ 100	2300	▼ 100	STG
スイッチ(CD-ROM)	6800	4900	△100	1800	△100	AVG
スティールタロンズ	6800	4700	▼300	1400	▼300	ACG
スノーブラザーズ	7800	5200	▼200	1800	▼200	ACG
スプラッターハウスPART3	6800	3800	0	1300	0	ACG
スラップファイトMD	7800	5000	▼200	2000	▼200	ACG
聖魔伝説3×3EYES(CD-ROM)	8800	5100	▼400	2300	▼100	RPG
007・死闘	6800	4400	▼100	1600	▼100	ACG
デザート・ストライク ～湾岸戦争～	8900	5400	0	1600	0	ACG
デバステイター(CD-ROM)	7800	5200	0	1700	0	ACG
トッププロゴルフ2	8500	5400	▼200	1600	▼200	SPG
ナイトストライカー(CD-ROM)	7800	5000	▼200	2000	▼200	STG
バットマンリターンズ	6800	4400	0	1400	0	ACG
パワーモンガー	8900	5500	▼300	2000	▼300	SLG
PGAツアーゴルフⅡ	9800	5900	0	2400	0	SPG
ファイナルファイトCD(CD-ROM)	8800	4400	▼400	1200	▼400	ACG
ぷよぷよ	4800	2900	0	1300	0	ETC
ベア・ナックルⅡ～死闘へのレクイエム～	7800	4000	▼100	1400	▼100	ACG
まじかる★タルるートくん	3880	2500	0	1200	0	ACG
メガ シュバルツシルト(CD-ROM)	7800	5300	0	1600	0	SLG
メガロマニア	8800	5300	▼100	1900	▼100	ACG
ヨーロッパ戦線	12800	6700	0	2400	0	SLG
ランドストーカー	8700	4000	▼100	2100	▼100	RPG
らんま½ ～白蘭愛歌～	8300	5300	▼100	1700	▼100	AVG
ロード・ラッシュⅡ	8900	5600	▼200	2100	▼200	ACG
ロケットナイト アドベンチャーズ	7800	5200	0	1000	0	ACG

● ゲームボーイ ●

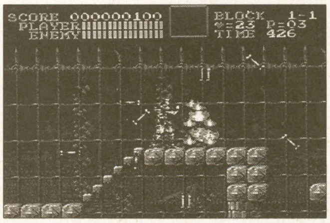
タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
ああ 播磨灘	4500	2800	▼ 100	1300	▼ 100	ACG
エイリアン3	3980	2800	▼ 100	700	▼ 100	ACG
MVPベースボール	4200	3300	△3300	1200	△1200	SPG
ONI3～黒の破壊神～	4980	3100	0	1200	0	RPG
カエルの為に鐘は鳴る	3900	2000	△ 100	600	△ 100	RPG
仮面ライダーSD 走れ！マイティライダーズ	3500	3000	0	1100	0	ACG
クレヨンしんちゃん ～オラとシロはお友達だよ～	3500	2300	0	1400	0	ACG
ザ・キックボクシング	4200	2600	▼ 700	1000	▼ 700	SPG
ザ・グイトバトル外伝 鉄球ファイト	3980	2500	▼ 100	1300	▼ 100	ACG
J・カップサッカー	3900	2300	▼ 200	1100	▼ 200	SPG
ジミー・コナーズのプロテニスツアー	3900	2400	▼ 100	1200	▼ 100	SPG
SPLITZ	3900	2600	0	800	0	ACG
ゼルダの伝説 夢を見る島	3900	2600	0	800	0	RPG
的中ラッシュ	6900	3500	△ 600	1700	△ 600	ETC
バーニングペーパー	3200	1800	0	600	0	ACG
パチスロキッズ	3980	2700	0	1200	0	ETC
バブルボブルJr.	3600	2400	△ 100	1000	△ 100	ACG
美少女戦士セーラームーン	3500	2600	△ 100	900	△ 100	ACG
ファミリジョッキー2 名馬の血統	4800	3700	0	1400	0	ETC
ポピュラス外伝	4900	3500	0	1200	0	SLG
ミステリウム	4660	2300	△ 300	1100	△ 300	ACG
ミッキーマウスⅣ ～魔法のラビリンス～	3900	2700	0	800	0	ACG
モンスターメーカー2 ウルの秘剣	4980	3400	0	1300	0	RPG
幽☆遊☆白書	3980	3200	▼ 400	1000	▼ 400	ACG
妖精物語 ロッドランド	3900	2500	0	1000	0	ACG

古くったって おもしろい！ 今月のおすすめソフト

今回紹介するのは『悪魔城ドラキュラ』。ファミコンとスーパーファミコンで同名のソフトが発売さていますが、ＳＦＣ版のほうを取り上げます。

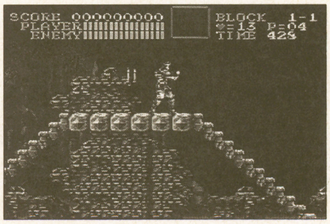
コナミのアクションゲームの代名詞的な存在である『ドラキュラ』シリーズは、ＡＣＧファンならおなじみの存在でしょう。しかしＳＦＣ版は、アクションが苦手なプレイヤーでもじゅうぶんに楽しめる作品になっています。不気味だけれど美しいグラフィックや、重々しく雰囲気満点のＢＧＭがホラー映画を見ているような気分を味あわせてくれるのです。しかしなんといってもすごいのは、主人公が武器として操るムチのなめらかな動きです。

ムチは『ドラキュラ』シリーズでは定番の武器。しかしファミコン版では水平にしか振ることができませんでした。それがＳＦＣ版では、上にもナナメにも自由自在に振り回せるようになっています。そのうえ、攻撃ボタンを押したまま✚ボタンを操作すると、ムチをグルグル回転させて敵の弾を打ち消すことまでできるのです。操作に慣れれば、ムチを思いのままに操れるようになり、今までにない爽快感が楽しめるでしょう。また、ムチを突起に引っかけて遠くへジャンプするなど、自在な動きを利用したアクションが随所に用意されているのも楽しみのひとつです。後半のステージは多少難易度が高いですが、パスワードで繰り返し挑戦すればクリア出来ないほどではありません。ゴシックホラーの香り高い正統派アクションゲーム、未体験の方はぜひ一度体験することをおすすめします。



↑骸骨を倒すと骨が飛び散ったり、土の中から続々出てくるゾンビなど、演出も最高

↓中古市場での販売価格は、￥3000～￥4000ほど。売り・買いとも相場は安定しています



●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータ作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。

●わんぱくこぞう　03(3863)0901　●ぴゅう国立店　0425(72)7160

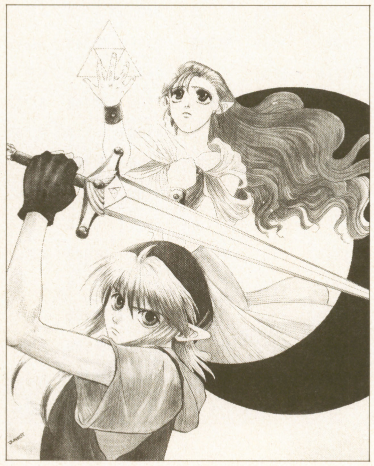
ゼルダ・コミック第三弾！ 名作"神々のトライフォース"登場!!

10月25日 発売予定!!

コミック版ゼルダの伝説
～神々のトライフォース～

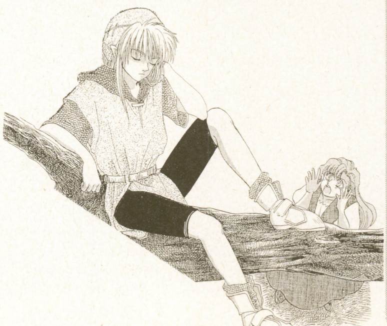
古代より閉されし聖地に神秘なる黄金の力「トライフォース」が眠る。その神秘なる力に手を触れればどんな願いでも可能にする事ができるという――――

田口順子・著
予価980円



神がこの地に贈ったといわれる「黄金の力」トライフォース。
邪悪な力に支配された闇の世界と光の国ハイラル。二つの世界を固く閉ざした封印が破られ、ゼルダ姫が囚われてしまう。
退魔の剣"マスター・ソード"を手に、ゼルダ姫を救出すべく、魔王ガノンの支配する闇の世界へ乗り込むリンク。
リンクは姫を助け出せるのか？トライフォースを取り戻すことができるのか？ 最後の最後に何かが起きる。

任天堂のゼルダシリーズの最高傑作"神々のトライフォース"を完全コミック化。繰り広げられる壮大な冒険活劇をお楽しみ下さい。



スーパーファミコン版
ゼルダの伝説のすべて 完全版
HIPPON SUPER編集部・編
定価850円
好評発売中!!



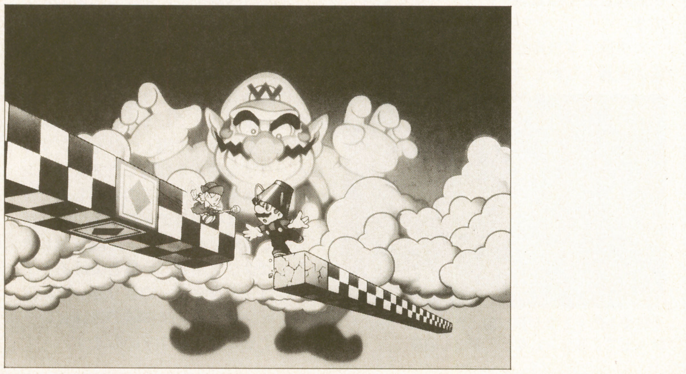
エリア別完全攻略データですべてが分かる!! ハイラル表・裏巨大マップ付!!

スーパーファミコン版
マリオ&ワリオのすべて
HIPPON SUPER編集部・編
予価800円

10月20日 発売予定!!

超難解9、10面（エクストラモード）の全ルートを公開！この一冊があれば全100面を必ずクリアできる!!

任天堂のＳＦＣソフト。人気のマリオ・シリーズ最新パズル・アクション・ゲームの完全攻略本。ＳＦＣソフト初のマウス使用も心配なし。マウス操作から、超難解エクストラモードの完全攻略、レベル２から８までの全ルート解明と超充実。



ゲームボーイ版
ウィザードリィ・外伝Ⅲのすべて
HIPPON SUPER編集部・編
予価880円

10月20日 発売予定!!

ＧＢ版シリーズ第３弾の完全攻略ガイド。前作に比べ約３倍と複雑になった迷路と謎を完全マップで攻略できる。モンスター、アイテムも全収録！



モンスターマニュアル（イラストと対策解析、データリスト）／迷宮冒険ガイド（迷宮全マップ、呪文ガイド、アイテム・テータ、ゲームシステム解説）など攻略情報満載！

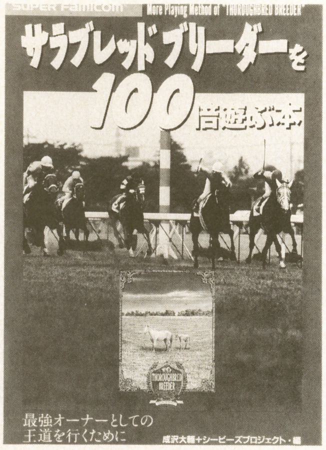
宝島社 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

いよいよ競馬シーズン到来!! 競馬シミュレーションゲームにも

スーパーファミコン版

サラブレッドブリーダーを100倍遊ぶ本

成沢大輔&CB'Sプロジェクト・編
定価1000円



競走馬を生産し、調教を施して一流の名馬に育てるためには…。そういった"サラブレッドブリーダー"ユーザーの疑問符に答えるのはもちろんのこと、さらに遊びこむためのヒントや情報を満載! 種牡馬ガイドや繁殖牝馬ガイドでは、ゲーム内に実名で登場する全ての馬を徹底検証しているので、血統辞典としても使えるのだ!!

スーパーファミコン版

スーパー競馬を100倍遊ぶ本

成沢大輔&CB'Sプロジェクト・編
定価1000円



フジテレビ公認の競走馬育成シミュレーション&競馬予想シミュレーションソフト「スーパー競馬」。ゲーム中に登場する競馬に関するデータは、すべて本物を使用。このゲームを、あの成沢大輔が徹底的に解説! 大人も楽しめる一冊!!

スーパーファミコン版

スーパーマリオコレクションのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価1000円



全ゲームの全マップを完全掲載。攻略ポイントの徹底解説も収録。これ一冊あれば絶対迷わないゾ!!

スーパーファミコン版

ストリートファイターIIターボのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価780円



12人のキャラクター別に基本技・必殺技・連続技を解剖し、最強レベル攻略に至るまでを徹底解説。

スーパーファミコン版

シルヴァ・サーガ2すべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価780円



広大な世界を持つRPGを完全ガイド。ゲーム最大の魅力でもある神像の合体システムも詳しく解説。

PCエンジン版

A.III.[A列車で行こうIII]のすべて

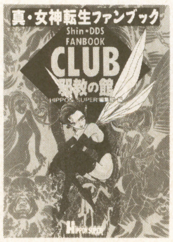
HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円



全マップを徹底解説。鉄道敷設から会社経営まで。すぐに役立ち、健全な鉄道経営ができる100のアドバイスを収録。

真・女神転生ファンブック CLUB邪教の館

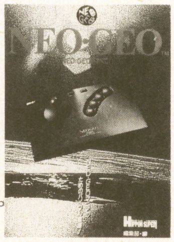
HIPPON SUPER!編集部・編
定価780円



皆さんの声援に支えられてオープンした当クラブで、心行くまで「真・女神転生」を語り合おう!

NEO・GEO(ネオ・ジオ)のすべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価1600円



新作・既発売ソフト紹介、サードパーティへの取材など、ネオ・ジオの魅力を一冊に凝縮。

スーパーファミコン版

ブレスオブファイアのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価780円



冒険に必要なあらゆるデータを徹底整理。これ以上引きやすい攻略本はない。

ファミコン版

星のカービィ夢の泉の物語のすべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円



基本テクニックやコピーした攻撃手段の特徴、上級アドバイスまでを完全網羅。

宝島社 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5

ハマってしまえ!!

ファミコン版

ダービースタリオン全国版を一生遊ぶ本



成沢大輔・著／定価780円

最新血統データと調教ノウハウをつかみ、最高のオーナーブリーダーを目指せ!!

ファミコン版

100万人のダービースタリオン



成沢大輔・編／定価800円

ＧⅠ全制覇だけでは終わらせない、究極のダビスタガイド。これを読まずにダビスタの神髄は語れない!!

PC-9800シリーズ版

ダービースタリオン98版を一生遊ぶ本



成沢大輔・編著／定価1600円

牡馬を作り、友達と自分の馬を対戦させる。ファミコンにはなかった醍醐味を遊びこめ!!

PC-9800シリーズ版

実践パソコン馬券師



パソコン馬券師編集部・編/定価2800円

大好評の「パソコン馬券師」の第2弾！ 最新のフリーソフトの解説はもちろん、大胆予想まで取り入れた実践向き解説書。

宝★島

10・9号
好評発売中
定価390円（税込）

TVでも大反響!!
VOW
VOICE OF WONDERLAND
堂々連載中!!

特集 女性テレクラ愛好者100人の生証言

日本テレクラ大調査 「秘密の出会い」はこうして始まる

孤独なＯＬ、悩み多き人妻、援助交際の女子高生。ごくふつうの女性たちは何を求めて電話するのか？会話＆アポのテク。全国地域別傾向。女の子のためのテレクラ講座付き！

ゲイが集めたゲイ最新情報
ますます活性化する ゲイ&レズビアン・シーン
新宿2丁目のニュー・スポットからゲイ・レズ映画祭まで。

14,000人が燃えた史上最大の女の戦い
「女子プロレス頂上決戦」

大久保篤志のファッション教室
「細川首相のファッションを変えたい！」

3大ヌード特集
「ヌード・スタイル1950-2001」
五味彬スペシャル
「個性派女優セクシー・フォト」
坂入ひろこ
「女が創った、女のためのニュー・セクシャル」
「スクリーンの向こうの素顔」
和久井映見



大ヒット発売中!! シリーズ第5弾

VOW5 バウファイブ

宝島編集部・編／定価900円

怪獣使いと少年

ウルトラマンの作家たち／切通理作・著／定価1500円

差別・犯罪・初恋・妄執…。四人の作家たちが、怪獣に託した〈孤独〉を〈痛み〉とともに体験し直す渾身の力作！さらば、ウルトラマン!!

のほほん雑記帳（のおと）

大槻ケンヂ・著／定価1200円

大槻ケンヂ初のタレント本的エッセイ集。風の吹くまま、気の向くまま、今日も世の中、のほほんだ!!

エキサイティング・プロフットボール!!

NFL選手名鑑'93

サンダー・ホランダー・編／定価1500円

ＮＦＬ全チームの選手・経歴、ポジション、年俸……などパーソナルデータを顔写真付で紹介。データ充実度はナンバー１!!

DOS/Vシェアウェアゲームがおもしろい!!

オシュネー明子・小笠原誠・共著／10月20日発売予定／定価3800円

Monster Bash Zone66 Jet Pack……などアメリカで人気の高いシェアウェアのゲームばかりをピックアップ。

豪華フロッピー４枚組付！

FOR INDEPENDENT GIRLS

CUTiE

キューティ

キューティ11月号/発売中

●特別別冊付録付き!!
●特別定価420円（税込）

ちまたの70年代ブームにとどめを刺す！
ニュー'70s 完璧着こなしスタイル
1枚で何パターンできる!?
「おしゃれに着る」なら白いシャツ



《オシャレな下着コレクション》
《恵比寿・代官山オイシイお店完全ガイド》

好評連載！ヘアスタイル、メイク、スキンケア／電気グルーヴのガール！ガール！ガール！／岡崎京子『リバーズ・エッジ』／キューティ・キッズ・コレクション 他

書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。 ※定価はすべて税込みです。



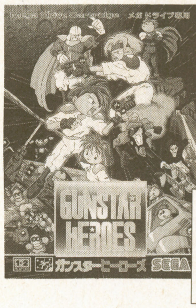
3名

↑タカラ



3名

↑スクウェア



3名

↑セガ



3名

↑セガ



10名

↑ビクターエンタテインメント

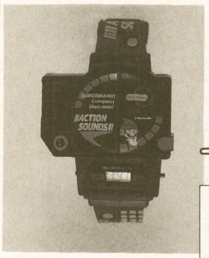


5名

↑コナミ

1：SFC装甲機兵ボトムズ
2：SFCミスティッククエスト
3：MDガンスターヒーローズ
4：MDシャイニングフォース2
5：MDCDサンダーホーク体験版
6：ツインビー音楽CD
7：レコード発売記念：マリオウォッチ
8：ストリートファイターII TURBO Tシャツ
9：餓狼伝説2ポスター
10：シャイニングフォース2音楽CD
11：パトレイバー・ポスター＋テレカセット
12：ガンスターヒーローズテレカ





3名

↑アルファレコード



10名

↑カプコン



5名

↑SNK



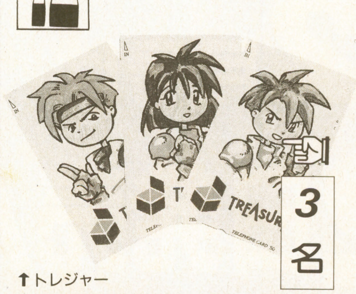
10名

↑日本パイオニア



3名

↑リバーヒルソフト



3名

↑トレジャー

9月号当選者発表

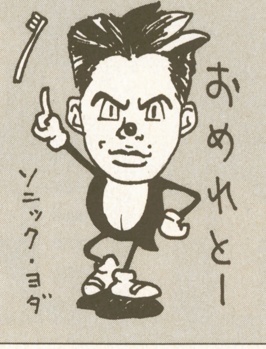
MADARA2＋うちわ×SFC
京都府・猪飼裕典　兵庫県・新井雄一　鳥取県・坂田則子
ヨッシーのクッキー×SFC
福岡県・大石雅隆　神奈川県・吉本秀樹　愛媛県・池澤文雄
もと子ちゃんのワンダーキッチン×SFC
岐阜県・岡村清美　北海道・松下りか　大阪府・津川修介　栃木県・井上健　大分県・中野広之
シルヴァ・サーガ2×SFC
大阪府・中島栄二　富山県・鈴山亜希子　東京都・石倉亮一
天外魔境 風雲カブキ伝×PCCD
広島県・末永勝治　東京都・貝洲勇輝　熊本県・小林悟　鹿児島県・佐藤賢治　山口県・今村幸恵
ゴッドメディスン＋うちわ×GB
愛知県・村瀬怜史　埼玉県・中村健　千葉県・井原絵美
A. III. プロモーションビデオ
三重県・藤村崇史　愛知県・日高彰　山口県・倉田玄志郎　北海道・川野公介　静岡県・京塚圭子
ゼロヨンチャンプTシャツ
東京都・宮内紘人　東京都・工藤康之　大阪府・河野隆之　東京都・島川魔耶　大阪府・山田茂樹
春麗FAN BOOK
東京都・桜井博江　兵庫県・鈴木成夫　静岡県・原田朋昌
卒業×原画集
香川県・虎吉浩一
卒業×ポスター
長野県・坂下道行　埼玉県・渡辺崇　宮城県・岩崎満　神奈川県・天明久尚　新潟県・渡辺清史　埼玉県・長沢守　広島県・花田英己　鹿児島県・松元勝博　岩手県・桐島ひかる　青森県・島薫
卒業×テレカ
埼玉県・我妻道晃　山口県・丸山雅弘　東京都・中谷文吉　大阪府・川上琢也　島根県・徳田慶一

応募のメ切り

アンケートハガキに、欲しいプレゼントナンバーを書き、41円切手をはって送ってください！

11月2日(火)

当日消印有効

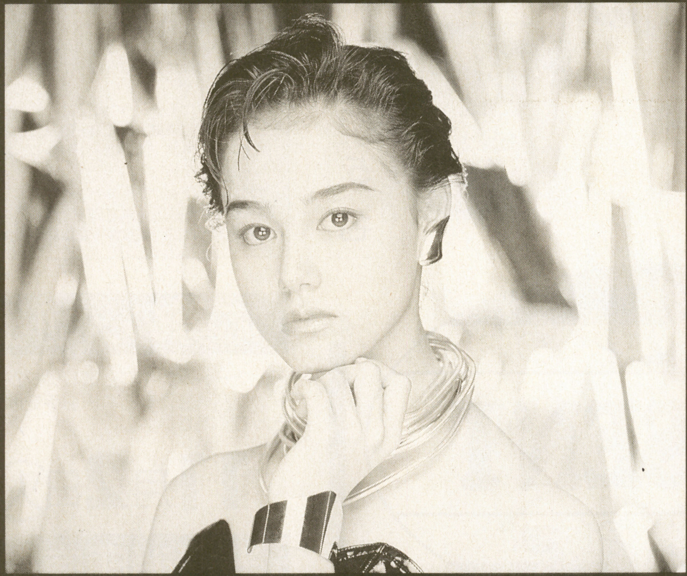


注：略号のSFC、FC、PC、MD、GBはそれぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。
☞このマークは、他ではなかなか手に入らないアイテムです。

HIPPON SUPER!

ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE



『ロマンシングサ・ガ2』『イースIV』『ファイアーエムブレム』に『餓狼伝説2』…年末は注目タイトルがめじろ押し。ヒッポン12月号でゲームチェックだ!

次号12月号は
11月2日発売!!

予価490円(税込)

編集後記

●もう12月号…最近、時間の経過がとても早く感じる。来年はもう'94年、次世代マシンの時代・21世紀も遠い未来のはなしじゃない。ボクらのゲームライフはどんなものになるんだろうね。（ハルク）

●2年くらい前から、大量に酒を飲むと記憶が途切れることが多くなった。時に数字などはほとんどと言っていいほど忘れる。翌朝、サイフを開けてみて、「1枚足りない」なぞと思ったりするわけ。（根本）

●今、会社は昼休みですが、僕は原稿とりのついでにヨダちんが買ってきてくれる弁当を待っている最中です。弁当はともかく、彼が原稿をなくさなきゃいいな、と思案にくれてます。以上。（元宮）

●つくづく脳ってやつはうまく出来てると思う今日この頃。だって脳がデカいから人間は最小限の容積に収まって出て来てから、3年がかりでフォーマットをするわけでしょ。で、つづきはまた来月。（アサ）

●行って来ました、神津島。久々に海らしい海で泳いだのはいいけど、台風13号のおかげで滞在が一日延びてしまった。おかげで真っ黒に日焼けしてしまった。でも、気が付くともう秋だねェ。（よだ）

●いわゆる一身上の都合で、編集部のみんなをはじめスタッフの皆さん、ひいては一部メーカーの方々にまで御迷惑・御心配をおかけしました。お詫びいたします。（徳永）

●一か月間ぐらい入院しようかなー……なんて思う今日この頃。心臓悪いんですよ、マジで。でもF1あるしー。ギブミーラヴ。（サリー）

●一人者には寂しい季節の到来だ。優しい彼女が欲しいねぇ。それを考えると、また酒場に足が向く自分が最近情けない。（ゆーじ）

●突然だがここでの筆名を改める。最近は特にことばの問題に悩まされ、デリダなど読むのだがもうドツボである。（マギー改めゴトウ）

HIPPON SUPER!

1993年11月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●浅野耕一郎　根本康弘　元宮秀介　依田智雄　徳永佳明　戸田宣子
STAFF●キャラメルママ　辻事務所　ベントスタッフ　CB'S PROJECT　ゲームフリーク　ヘッドルーム　ターニングポインツ　GTV　山猫有限会社　インターラクト　ベニー松山　手塚一郎　成沢大輔　石埜三千穂　杉森建　猪野清秀　渡辺浩弐　佐久間亮介　内田聡　山住賢司　戸田裕二　鈴木伸一　佐藤大　後藤勝
DESIGNERS●バナナグローブスタジオ　遊デザイン室　DNA　M'S SPACE　ティースタジオ　アートサプライ
ILLUSTRATORS●キャラメルママ　田中光　田口順子　井上三太　大森正治　比圓政司
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　㈱宝島社　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話［編集部］　03-3239-0237
［営業部］　03-3234-4621（東京）　052-201-4181（名古屋）　06-204-1966（大阪）
印刷所　光村印刷株式会社

アンケート

アンケートはがきの
あてはまる番号の上に、
○を書き込んで下さい。

HiPPON SUPER! vol. 11

1 先月購入した他のゲーム誌を下から選んで下さい。

1-■ゲームボーイ 2-■ゲームボーイマガジン 3-■週刊ファミコン通信 4-■ファミリーコンピュータマガジン 5-■Theスーパーファミコン 6-■電撃スーパーファミコン 7-■㊙スーパーファミコン 8-■月刊PCエンジン 9-■電撃PCエンジン 10-■PCエンジンFAN 11-■㊙PCエンジン 12-■電撃メガドライブ 13-■BEEP!メガドライブ 14-■メガドライブFAN 15-■Vジャンプ 16-■電撃王 17-■コンプティーク 18-■ログイン 19-■ゲーメスト 20-■その他

2 HiPPON SUPER!で取り上げてほしいアイドルまたはタレントを、1人(1組)だけ選んで記入して下さい。

3 あなたがこれから欲しいソフトと再販希望のソフトを、1位から3位まで記入して下さい。

4 あなたの持っているハードには全て○を、これから欲しいハードには1つだけ◎をつけて下さい。

1-■ファミコン(ツインファミコンを含む) 2-■スーパーファミコン 3-■ゲームボーイ 4-■PCエンジン本体 5-■PCエンジンスーパーCD-ROM^2(CD-ROMを含む) 6-■PCエンジンDuo(Duo-Rを含む) 7-■PCエンジンGT 8-■メガドライブ 9-■MEGA-CD 10-■ワンダーメガ 11-■ゲームギア 12-■ネオジオ 13-■マーティ 14-■レーザーアクティブ 15-■その他

▼プレゼント応募のしめきりは11月2日(当日消印有効)です。

▼プレゼントページは本誌の127ページにあります。

✂キリトリ✂

郵便はがき

41円
切手を貼って
送ってネ!

102

東京都千代田区
麹町5-5-5
㈱宝島社
HiPPON SUPER!編集部
読者プレゼント係

ご住所	〒 TEL ( )		
お名前		歳 男・女	この本を買った日
学年 職業		希望するプレゼントナンバー	

1 先月購入した他のゲーム誌

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 ( )

2 取り上げてほしいアイドルやタレント

HIPPON SUPER! 11月号アンケート

3

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			
ネオ・ジオ			
再販希望			

4 持っているハード…○ 欲しいハード…◎

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 (　　)

5 おもしろかったもの…○、興味のなかったもの…×

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35 36
37 38

6 編集部へのお便り等、どうぞ！

✂キリトリ✂

5 今月号でおもしろかったものには○を、興味のなかったものには×を、いくつでも選んで下さい。

1-■表紙 2-■HIP ON!～HEAD LINE NEWS 3-■RPGで遊びたい!～最前線情報パート2 4-■HIP ON!～HIT CHART&DATA FILE 5-■NEWS &INFORMATION 6-■TV GAME BROAD WAY 7-■SFC 8-■MD 9-■FC&GB 10-■NEO・GEO 11-■PC 12-■HOT GAME REVIEWアクトレイザー2 13-■ガンスターヒーローズ 14-■機動警察パトレイバー 15-■邪教の館 16-■FFナイツ 17-■DQマスターズクラブ 18-■ジパング通信 19-■ウィザードリィ友の会 20-■スーパー格闘連合II 21-■ヴァーチャルアイドル 22-■TVゲーム世紀末大予言 23-■単行本化記念：ベニー松山インタビュー 24-■競馬ゲームで馬主天国 25-■小説・異貌伝 26-■PLAY THIS GAMEアクトレイザー2 27-■ガンスターヒーローズ 28-■マリオとワリオ 29-■FREE TALK REMIX 30-■テクノの部屋 31-■風雲!SLG城 32-■海外ゲーム雑誌の正しい読み方 33-■神話世界の旅人たち 34-■中古ソフト情報 35-■読者プレゼント 36-■コミック・クインティ 37-■NEW SOFT STREET 38-■新作スケジュール表

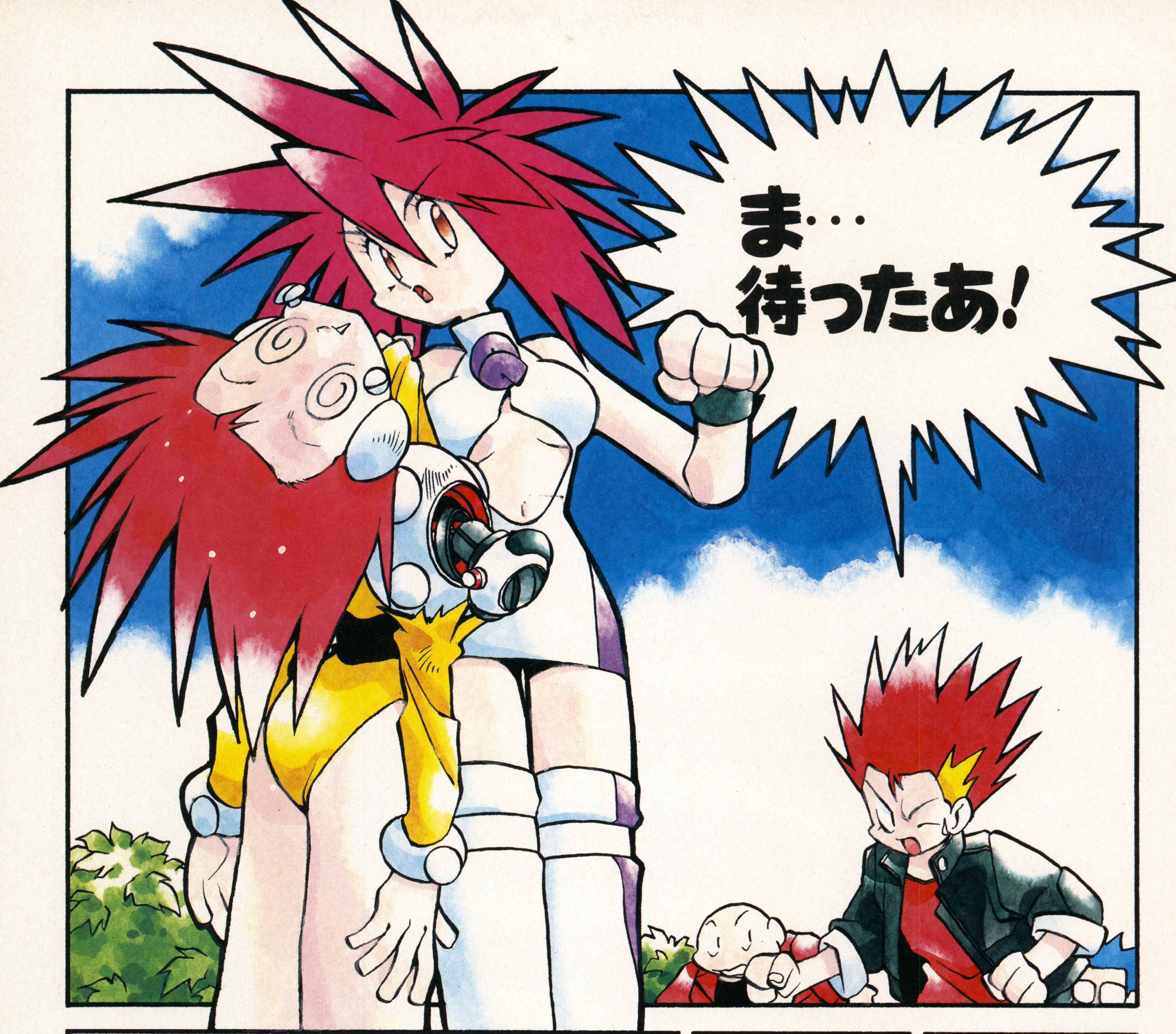
6 編集部へのお便り等、なんでもかんでも言いたい放題どうぞ！

(注)略号のSFC、FC、PC、MD、GBはそれぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

HIPPON SUPER! 12月号は11月2日発売です。どうぞお楽しみに!

アンケートのご協力ありがとうございました。


LOZC
G.AMUSEMENTS CO.,LTD.
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
ファイナル・ストレッチ
FINAL STRETCH
鈴木亜久里監修
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
3DF1
TOP VIEW
BACK VIEW
SIDE VIEW
●3D(前・上・横)で視点選択
●自分のレースをリプレイでチェック
●実名のチーム・ドライバーが登場
●チーム移籍を体験できる
●バックギア搭載+6速
●ド迫力マシン
●上下2分割画面対戦モード
■12M DSPチップ搭載
■予価 9,800円(税別)
■93年11月発売予定
株式会社ジー・アミューズメンツ
〒152 東京都目黒区鷹番3-6-8
LOZC(ロジーク)はジー・アミューズメンツの商標です。スーパーファミコン®は任天堂の商標です。©1993 G.AMUSEMENTS CO., LTD. ©1993 A.company co., ltd. Licensed by FOCA to FUJI Television. 1993.

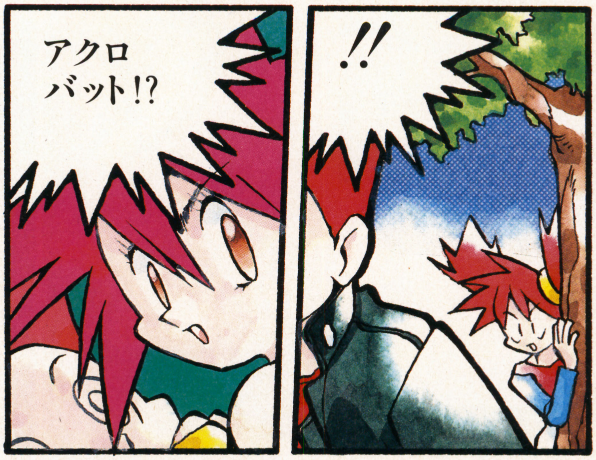


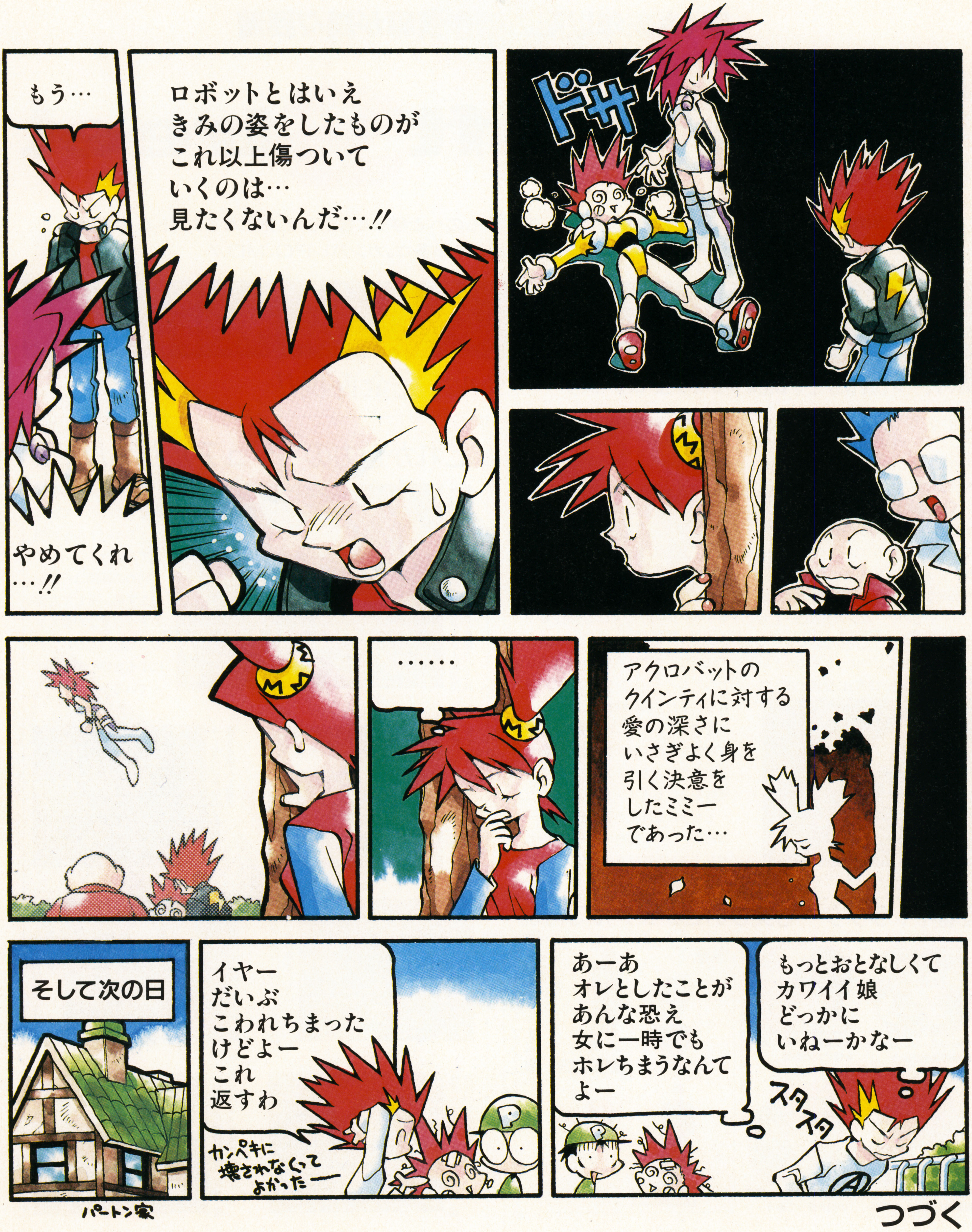
クインティ

Quinty

㊶驚異!ロボ・クインティ登場!のまき(その6)

by 杉森 建





アクロバットのようにあっさり愛を捨てられない諸君はお便りを出すべし! 編集部「クインティ」係まで

早くも来年以降の新作情報が続々到着

New Soft Street

短かった夏も終わり、新作の情報も年末〜来年のものへと移ってきました。気になるタイトルの方は、やはりSFCが他の機種を圧倒的する多さ。ガンバレPC、MD!!

SFC 幽☆遊☆白書

■ナムコ■12月発売予定■¥9600（税別）

●ETC
●２Ｐ対戦可
●パスワードあり
●カートリッジ

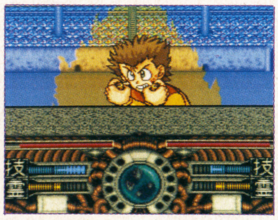
原作の激闘を、流れるようなビジュアルバトルで完全再現!!

週刊少年ジャンプで大人気連載中、そしてフジテレビ系列でアニメが放映中の人気コミック『幽☆遊☆白書』が他機種に続き、ＳＦＣにも登場する。

ＳＦＣ版には、原作のストーリーにそってゲームを進めて行くストーリーモードと、複数のプレイヤーがそれぞれキャラクターを選び、プレイヤー同士が戦う対戦モードが用意されている。

ＳＦＣ版のゲームシステムは、もちろん全くのオリジナルのものとなっている。具体的にどのようなものかというと、『幽☆遊☆白書』に登場する人気キャラクターを生かしたビジュアルバトルとなっているのだ。プレイヤーはキャラクターのすべての行動を✚キーとA、R、X、Yボタンとの組合わせで決定し、その結果が流れるような迫力のアニメーションで画面上に再現される。また、この時相手のキャラクターを攻撃するためには、✚キーを押して闘気を高めておかなければならず、このあたりのタイミングの駆け引きが、勝敗を分けるポイントとなりそうだ。

もちろん登場する各キャラクターには原作どおりに固有の技も用意されており、ファンにはたまらない１本になりそうだ。



←✚キーを押し続け、闘気をためることで、攻撃力が上がる

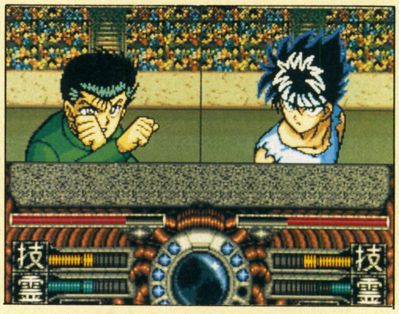


↑すべての行動が流れるようなビジュアルで表現

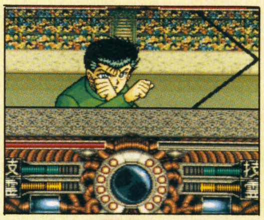
これが迫力のビジュアルバトルだ!!

ここでは幽助の攻撃行動を例にとって、ビジュアルバトルを説明してみよう。

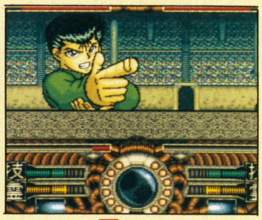
初めの画面は行動を起こす前、そして右側のアクションが霊丸を撃つ場合、左がパンチによる攻撃の場合となっている。



→行動に移る前。画面中央のメーターが闘気ゲージ。✚キーを押し続けると攻撃力が上昇



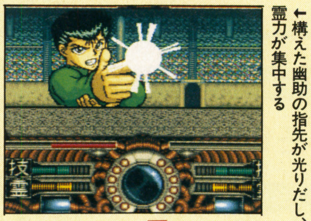
→続いて✚キーとボタンの組み合せで攻撃方法を入力



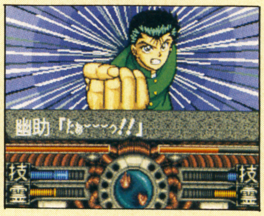
→こちらは幽助の必殺技である霊丸を選んだ場合



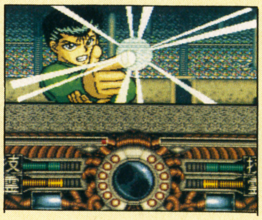
←一方こちらはパンチを選んだ場合。かけ声とともに



←構えた幽助の指先が光りだし、霊力が集中する



→ダッシュで飛影に向かい、強力なパンチを繰り出す



→集束した霊気が弾となり、飛影に向かって放たれる

登場キャラクターも美しいビジュアルで再現

浦飯幽助



物語の主人公。霊光波動拳の奥義伝承者

飛影



邪王炎殺拳の最大奥義を極めた邪眼師

馬

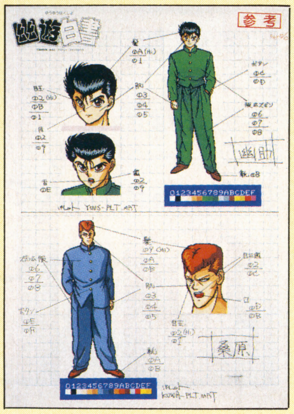


美少年だが、実は人の受精体に帰依した妖狐

桑原和真



幽助のライバル。霊気の剣を使って戦う



←これはナムコがキャラクターをドットに起こす時に細かく設定した、キャラクターの色指定のシート

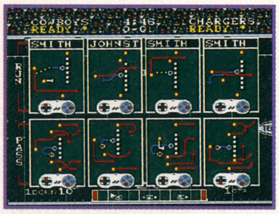
SFC テクモスーパーボウル

●SPG ●2P対戦可 ●バックアップ ●カートリッジ
■テクモ■11月26日発売■¥9800

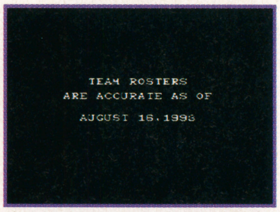
'93年度版NFLデータをフォロー

『テクモボウル』以降、NFLの選手実名を使用したフットボールゲームのシリーズとして定着しているその最新作がリリースされる。専門誌をはじめとして、NFLマニアに高い評価を受けた前作のファミコン版をベースとして、いくつかの新しいフィーチャーと9月にスタートしたばかりの1993年度NFLシーズンの最新選手名・データを使用している。もちろんシリーズ共通のフォーメーションの読み合いによる戦い方が軸になっているのだ。

前作から変化したのは、まずダイブプレイが可能になったこと。1～2ヤードかせぐためのプレイだ。あと、前回は見ているだけだったパント時にブロックができるようになった。さらにプレシーズン（練習・対戦モード）で1クォーターを15分まで増やすことも可能だ。



→フォーメーションは普通に選べる64種から8つをセレクトして戦いにいどむのだ



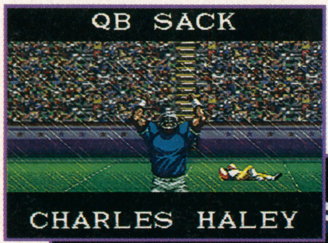
←93年度シーズンのスタート直前までギリギリ待って選手のデータをインプットした

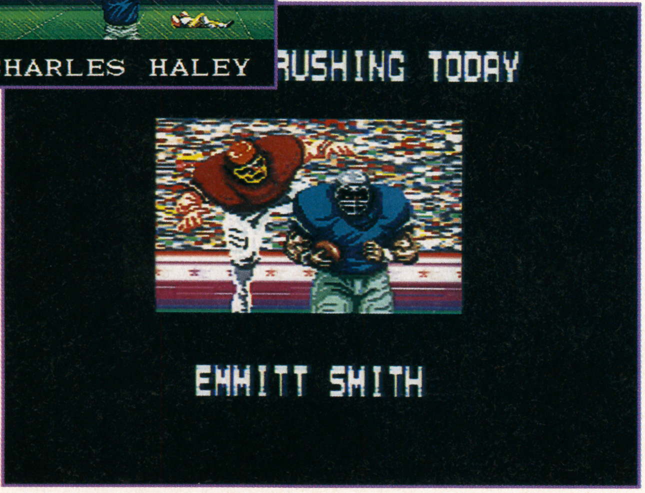




↑おなじみシネマディスプレイ。要所要所でテンションを盛り上げてくれる
←フィールド画面はとてもキレイになり、キャラもくっきり見やすくなった
↓シーズン中、特に冬だとランダムで雪が降ったりする。パス成功率が低下







↑試合中に100ヤード走ったり、150ヤード以上パスレシーブしたりすると、こんな画面が出る。とてもうれしい

SFC ザ・ブルークリスタルロッド

●AVG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ
■ナムコ■発売日未定■価格未定

ドルアーガ・シリーズついに完結!!

→タイトルと切り替わりで表示されるデモ。過去3作が1シーンずつ登場
↓タイトル時に見られるデモとは別に本作に至るまでのあらすじを見ることができるストーリーデモモードもある







←『ザ・ブルークリスタルロッド』の冒頭。ギルとカイはドルアーガの塔を出るところ





↑→ドルアーガの塔の内部。プレイ中は画面の下半分に質問や道順が表示される。このゲームは出会った人々やモンスターとのやりとりの結果、シナリオが変化する。当然、宝箱の中身も変わってしまうのだ

『ドルアーガの塔』『イシターの復活』そして『カイの冒険』と続いたドルアーガ・シリーズの第4弾完結編がSFCで登場する!

ストーリーは、ブルークリスタルロッドを取り戻したギルとカイがドルアーガの塔を出たところからはじまり、「空中庭園」「黄泉の国」などの様々な世界を周って天上界にブルークリスタルロッドを返すまでの旅を描いているが、前作のようなパズルチックなアクションRPGではなく、プレイヤーの選択肢の選び方次第でストーリーが変化してゆくマルチシナリオのAVGの形式をとっていて、遊ぶたびに違うシナリオを楽しむことができるぞ。

なお、オープニングには過去3作のストーリーをふりかえるデモ画面があり、雰囲気を盛り上げてくれる。



↑おとなしいローパーを剣でつついたところ、何とギルの「愛」が小さくなってしまった



↑ユーフレイト川にかかる橋から見たバビリムの町の全景。この町を中心に今回の旅は展開する

 ※画面は開発中のものです。

SFC アクタリオン

●RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

■テクモ■11月5日発売■¥8900

ＳＦタッチのＲＰＧ『アクタリオン』の続報だ。主人公の少年レンは、父の持っていた称号「アクタリオン」を継ぐべくアクトスの星に手をかざした瞬間、戦士として覚醒する。かれは火山の爆破を企むガリガリ博士をやっとのことで倒すが、ひと足遅く博士は爆破スイッチを押してしまい、レンは爆発の中で気を失ってしまう――従来の中世ヨーロッパ的な剣と魔法の世界から一歩進んだ産業革命以前の時代をイメージしたということで、機械的なものがストーリーに大きくからんでくる。独特な雰囲気のＲＰＧになりそうだ。



←主人公のレンは毎日、星の紋章を探している。ここから冒険がはじまるのだ



↑戦闘画面。このゲームには合体魔法というシステムもあるらしい……!?

SFC ワールドクラスラグビー2 ―国内激闘編'93―

●SPG
●2P対戦可
●バックアップ
●カートリッジ

■ミサワエンターテインメント■1994年1月7日発売予定■¥9300

今年１月に発売され好評を博した『ワールドクラスラグビー』の第２弾が早くも登場する。今回は「ぜひ国内チームの登録されたよりリアルな続編を」というファンの声にこたえて「ラグビーマガジン」編集部の協力を得て制作された。そのかいあって、社会人・大学各８チームが登録されていて国内のほとんどのリーグ戦が再現可能となっている（日本選手権で神戸製鋼対明治大学なんてことも……）。またプレーにおいてもジャンパーがキャッチしてそのままモールを作り、押し込むことができるなどマニアにも受けそうだ。



→迫力あふれる3Dのプレー画面。ラインアウトも3種類が再現されている



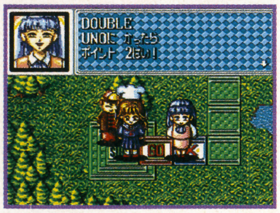
←モード選択画面。チームエディットではジャージまで設定できる

SFC スーパーUNO

●ETC
●2P参加可能
●パスワード
●カートリッジ

■トミー■11月上旬発売予定■¥8500(予)

コンビニでも売っているカードゲーム、あのＵＮＯがＳＦＣになったぞ。ＵＮＯっていうと慣れるまでルールがわかりにくいものだけれど、このＳＦＣ版は親切にルールを説明してくれるから知らない人でも大丈夫。普通のＵＮＯで遊ぶ「ワイワイ」、各自２人か３人のチームを組んで対戦する「パートナー」、プレイヤーを含み４人で行い、ルーレットで進み一巡するとＵＮＯを１ゲームやり、ＵＮＯが終わると再び双六に戻り、というのをゴールにたどりつくまで繰り返す「双六」の３つのモードで楽しく遊べるぞ。



→双六と融合するとはグッドアイデア。UNOに勝つだけじゃないのね



←ルール説明画面。目的、きりかた、文字カードの使い方までていねいに教えてくれるのでルールを知らなくても安心

SFC モータルコンバット

●ACG
●2P対戦可
●コンティニューあり
●カートリッジ

■アクレイムジャパン■12月17日発売予定■¥9800

超リアルな取り込み画像による対戦格闘ゲームが海外からやってきた。売りとなるのは、画面に「FINISH」の文字が表示されているときのみ使用できる「究極神拳」。残酷という表現がぴったりのホラーな技が繰りだされる。また入力コマンドに✚キーを２～４回連打するようなものが多く、比較的技が出やすくなっているものも特徴。魔神と合体した邪悪なる帝王、シャン・ツンの開催する「殺戮の宴」に招かれた人間界と魔界の最強の武闘家たちが、天空界に授けられた「神拳」を駆使し、死を賭した闘いに挑む！



←7人のキャラクターの中から1人を選ぶ。中国忍者の顔がどうみても白人なあたりはさすがに海外ゲーム



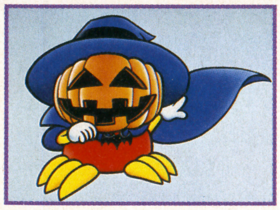
→キャラの1人スコーピオンが使う「飛錐（ひすい）」。この後首にかけて引っ張るのだ

SFC テトリス武闘外伝(仮)

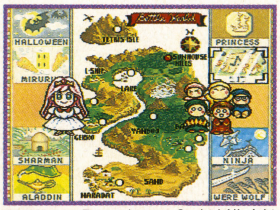
●PZG
●2P対戦可
●コンティニューあり
●カートリッジ

■BPS■発売日未定■価格未定

落ちものパズルの王様、テトリスが新機能をひっさげてアクションパズルゲームとして帰ってきた！　昨今の対戦ブームの余波を受けてか、対戦に勝つことに目的を絞ったゲームづくりとなっている。プレイヤーは８人のキャラの中から１人を選択し、手持ちの４つの必殺技を駆使して戦うのだが、これは落ちてくるブロックの中にあるクリスタル（ボンブリスのボムのようなもの）を消して必要な分だけためることによって出せるようになっている。



←とりあえず主人公（企画者・談）のハロウィン。勝ったときの満面の笑みがカワイイ



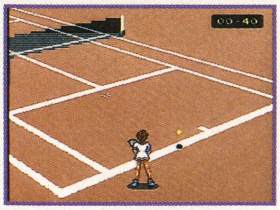
→マップ画面で対戦キャラクターとステージを選択するようになっている

SFC エースをねらえ！

●SPG
●4P参加可能
●パスワード
●カートリッジ

■日本テレネット■12月発売予定■価格未定

あの名作がＳＦＣソフトになって帰ってきた――『エースをねらえ！』は1973年の連載開始以来根強い人気を誇る山本鈴美香の漫画が原作のテニスを題材としたスポーツゲームである。ＤＳＰ（デジタルシグナルプロセッサ）を搭載し、ボールの軌跡に合わせて視点がグルグルと動く演出効果がウリ。またマルチタップを接続することにより、最高４人までの同時参加が可能だ。１人用のシナリオモードは試合➡イベント➡試合というゲーム進行。主人公・岡ひろみのテニス人生を体験できるぞ。



→う～ん目がまわる～。この画面の視点の移動はちょっとおどろきだ



←おなじみお蝶夫人こと竜崎麗香。「…てよ、ひろみ」のセリフもそのままに再現

SFC 緋王伝〜魔物達との誓い〜

■日本テレネット／ウルフチーム■１月28日発売予定■価格未定（マウス対応）

●S・RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

新しくなったM－VIEWシステムでパソコンSLGの名作がやってきた！

クオータービューを採用したゲーム画面や、自由に設定できるウィンドウ、細かく描かれたキャラクタの可愛らしい動き、リアルタイムバトルなどが特徴のパソコンＳＬＧ『緋王伝』が、ついにＳＦＣにも登場することになった。もちろんマウスでの操作もできるぞ。

プレイヤーは主人公リチャード王子になって、ゾンビやドラゴン、スケルトンなどの、本来のＲＰＧなら敵になるはずのモンスターたちを召喚して軍団を編成する。そして自分の仇討ちを果たすために彼らを操って、敵兵をバッタバッタと倒していくのだ。

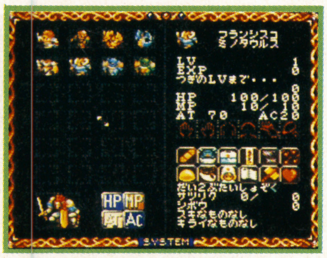
画面の構成にはパソコン版で採用されたM-VIEWシステムの改良版が使われる。あらかじめ用意されている画面パターンの中から、好きなものをプレイヤーが選べるようになっているのだ。複数の戦闘場面を同時に表示したり、一つの場面を画面いっぱいに表示させることなど、状況に応じて一番見やすい表示方法へと自由に変えることが可能なのである。



↑通常画面。左上が戦闘画面で、右上がマップの全体図（の一部）。マップのどの場所に軍団がいるかを確認しながら、戦闘も見れるし移動もできる。一番使いやすく、そして多用する画面モードだろう。左側の戦闘画面をよく見てみると、氷づけにされたモンスターや、火をはくドラゴンもいたりするぞ

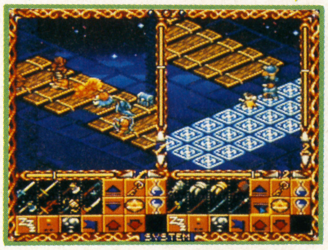


↑敵部隊と遭遇するとメッセージで伝えてくれる。リアルタイムなだけに、気は抜けないぞ

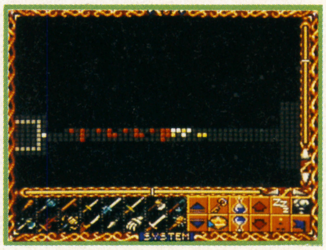


↑召喚したモンスターは自由に編成できる。モンスターに名前をつけ、大切に育てよう

好きなモードを自由に選べる！



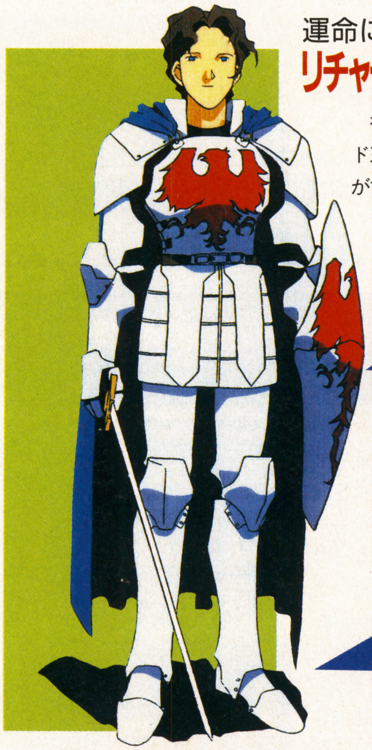
↑ツイン画面。それぞれの軍団の現在位置がリアルタイムで表示される



↑マップ画面。入り組んだマップで軍団を動かしたり、複数の軍団を集合させたい時はこれだ！

運命にほんろうされる王子 リチャード・A・マッキンタイア

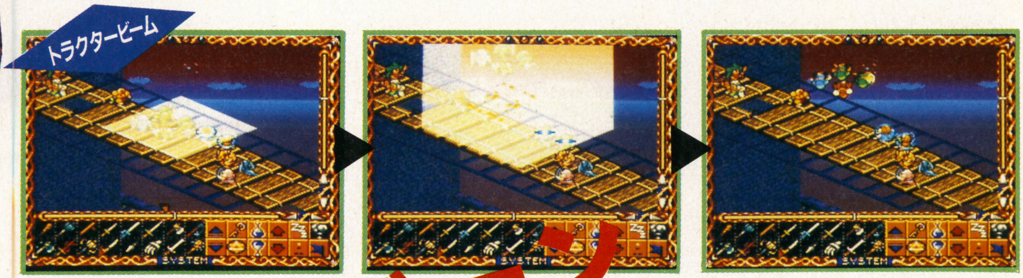
彼が『緋王伝』の主人公のリチャード王子。パソコン版より幼いイメージがするけど、本当は強いんだぞ（多分）



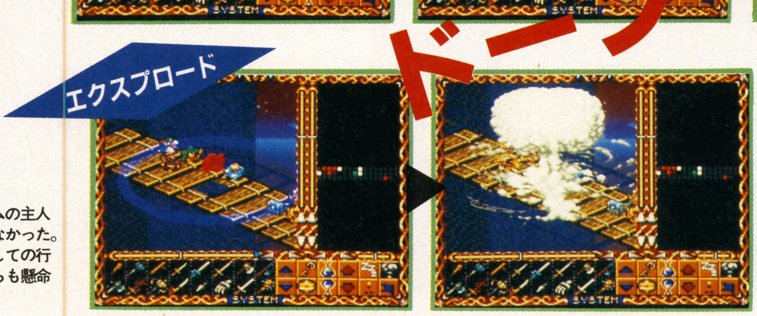
↑マッキンタイア王国の第三王子で、このゲームの主人公。その立場からか、彼は王権などには興味がなかった。だが敵の侵略で父や兄を討たれ、味方に王としての行動を求められた彼は、運命にほんろうされながらも懸命に生きようとするのであった

大迫力の魔法効果！

パソコン版よりはるかに派手になった攻撃魔法。そのパワーは画面いっぱいに広がり、敵をなぎ倒すのだ。



↑魔法の一つ、トラクタービーム。無重力となった空間（白い部分）が拡がり、最大の大きさになったあと、その範囲内の敵を宙に浮かせる。そして次の瞬間、彼らすべてを地面に叩きつけるのだ。むごいと言えばむごい魔法。



←こちらはより派手な魔法、エクスプロード（爆発）。リング状のエネルギー波が縮小していき、最小になった時点で大爆発を起こし、影響範囲の敵すべてに多大なダメージを与える。いかにも「大爆発！」といった感じでモコモコと発生するキノコ雲は、ぜひ画面いっぱいに戦闘画面を広げて見たいものだ

SFC リーサルエンフォーサーズ

■コナミ■発売日未定■価格未定

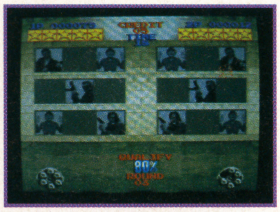
●STG
●2P同時可
●コンティニューあり
●カートリッジ

正義の銃が火を吹く!!

リボルバータイプの専用銃を使ったアーケードの人気ガンSTG『リーサルエンフォーサーズ』が、以前お伝えしたMEGA-CD版、MD版に引き続き、SFCでも発売されるぞ。

用意されているステージは、銀行、チャイナタウン、飛行場、麻薬密売現場、科学工場の6ステージ。プレイヤーは警官となって犯行現場に向かい、画面上で迫りくるマフィア達を撃退する。各ステージの最後には、凶悪なボスキャラが待ち受けている。また、こういった通常ステージの他にもプラクティスモードも用意されている。

同梱の専用銃「ザ・ジャスティファイアー」はアーケード版のものとほぼ同じにつくられており、手に馴染む別売のものをもう1丁購入すれば、気分はまさにゲームセンターなのだ。



↑ゲームに慣れないうちは、シューティングレンジで腕を磨け



↑取り込み画像のアニメーションが美しい、ステージ開始時のデモ







↑画面上でスクロールする船の上からマフィア達が襲いかかってくる
←チャイナタウンにて。1P側の画面下に注目。ショットガンを入手
↓これが同梱される専用銃「ザ・ジャスティファイアー」。意外と大きい





↑迫り来るマフィア達を撃ちくれ！ただし、マフィア以外を撃つと逆にダメージを受けてしまうので要注意だ！

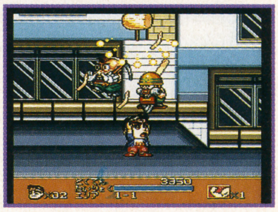
SFC 大工の源さん(仮)

■アイレム■12月発売予定■¥8800(予)

●ACG
●1P専用
●コンティニューあり
●カートリッジ

FC版『源さん』で地上げの野望をくじかれた黒木組の社長が、未来からタイムスリップしてきた自分たちの子孫にその情けない暮らしぶりを「あんたのせい」と訴えられて憤慨し、再び源さんの前に立ちふさがる！

SFCになってパワーアップした源さんは、愛車・源チャリ（いわゆるスクーター）を駆って高速で移動し、花火を出し、地震をおこす木づちで悪人どもを改心させ（倒し）まくるぞ。また、絵日記ふうのシーンを入れたり、ページをめくって話をすすめてゆくなど、"本"を意識した演出も一興だ。



↑これが「男の花火」だッ!! これ以外にも✚キーの方向とXボタンでいろんな技が出る



↑本をめくるように会話がすすんでいく。ゲーム全体を本のように考えているのだ

SFC アイ・オブ・ザ・ビホルダー

■カプコン■1994年1月発売予定■¥12800

●RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

現在アメリカで流行している3DRPG群の一端を担った『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』がついにSFCに移殖された。完全フルマウス対応で、どの場面においても「ポインターで指してクリックするだけ」という簡便さが快適なダンジョン探険環境を実現。

さて、ストーリーはというとフォーゴットンレルム〈北部〉中心都市のウォーターディープを正体不明のクサナタールの陰謀から救うため下水道に潜り込んだ冒険者たち。しかし突然の落盤で外につながる道が閉ざされて……。



↑ガーン道がふさがれたあ〜!!もうこうなったら先へ進むしかないっす。下水道に閉じ込められるとは何てついていないんだ



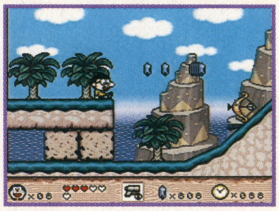
↑やっぱ3Dっすよ3D。おまけにマウス対応っすよ。いやあ、クリッククリック

SFC ドラえもん2のび太のトイズランド大冒険

■エポック社■12月17日発売予定■¥8000

●ACG
●1P専用
●パスワード
●カートリッジ

『のび太と妖精の国』に続くSFC第2弾である。ゲームの内容は情報を集めてアクションステージへの入口を探すマップモードとアクションステージモードが交互に出てくる構成になっている。それぞれのステージの特徴に合った「ひみつ道具」をうまく使い、人間に恨みを抱くおもちゃキットラにさらわれたサユリちゃんを救いだそう。自動的にこの「ひみつ道具」を選択してもらえるオートアイテムセレクト機能があるから考えることが苦手な突撃一直線タイプの人もOKだ。



↑アクションステージのび太……ってオイコラコラ、居眠りしてる場合じゃないぞ



↑サユリちゃんを救うべくホビーナの神殿に着いたドラえもんたちの前にキットラが!!

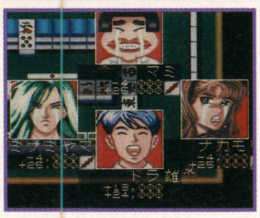
SFC 喜国雅彦の雀闘士 銅鑼王 2

■バウ■12月発売予定■¥8900(予)

●ETC ●1P専用 ●パスワード ●カートリッジ

異色漫画家「喜国雅彦」のキャラクターが登場する『雀闘士・銅鑼王』に続編が出るぞ。

今度の『銅鑼王２』では前作の二人打ちが四人打ちになったうえ、対戦する雀士の数もなんと52人以上と大幅にグレードアップしている。登場する雀士たちには喜国キャラ独特の味をもつグラフィックと多彩な台詞が用意されているので、メインの麻雀以外の面でも絶妙の喜国ギャグで楽しませてくれそうだ。それにしても対戦できる雀士が52人以上というのには驚き。後は各雀士の個性づけに期待して待ちたい。


←それぞれに個性豊かな喜国キャラたち。どんなギャグをかましてくれるのだろう



←「ちんちろりん」や「麻雀競馬」などのサブゲームでも楽しませてくれそう

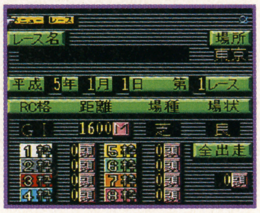
SFC 競馬エイトスペシャル

■ミサワエンターテインメント■12月10日発売予定■¥9800(予)

●ETC ●6P同時可 ●バックアップ ●カートリッジ

競馬新聞に掲載されているデータを入力して勝馬の予想を立てるソフトがついにスーパーファミコンでも登場する。『競馬エイトスペシャル』というタイトル通り、「関東エイト」と「関西エイト」を主に入力することができるが、他の競馬新聞での入力も可能なモードもついている。

また、予想モードの他にも多人数で競馬ゲームが楽しめるパーティーモードが付加されている。これによってひとりで楽しむ競馬の勝馬予想ソフトとみんなで遊べる競馬レースゲームの２通りの楽しみ方ができるようになった。


←予想モードで入力する競馬新聞を決定したらガンガン入力していこう

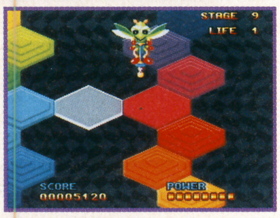

←美しく解かり安い競馬レースモード。もはや、おまけなどとはいえない質の高さ

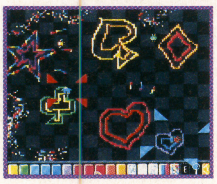
SFC サウンド・ファクトリー 音楽公房

■任天堂■94年１～２月発売■価格未定

●ETC ●1P専用 ●バックアップあり ●カートリッジ

任天堂から発売が予定されている『サウンド・ファクトリー』は音楽で遊んじゃう、気持ち良さを追及したソフト。用意されているゲームは３種。マウスで描いた絵に虫がぶつかると、音と光が飛びだす「ピックス・カルテット」。ビョンビョン飛んでいる虫を操作して、音のでるパネルを踏みつける「ビート・ホッパー」。魔法の杖を持った虫に星を描かせる。すると星が瞬いてメロディーを奏でる、星のオルゴール「スター・フライ」。無限の遊び方がある一本。


←３つのモードの虫で一番、マウスアクションを要求されるのは「ビート・ホッパー」


←「ピックス・カルテット」には無限大の遊び方が隠されている。一ゲーム中４種の音色の発音が可能だ。虫の動きも操作できるぞ

SFC あさめしまえにゃんこ

■ザムス■来春発売予定■¥8800(予)

●PZG ●2P対戦可 ●コンティニュー ●カートリッジ

『あさめしまえにゃんこ』は勝手気ままに動くにゃんこが駒の新発想のパズルゲーム。

かわいくて気まぐれなにゃんこを使って、自分のにゃんこで敵のにゃんこをはさむと自分の色に変わってくれるのだ。ゲーム中、時々バトルモードに切り替わるのだが、そのにゃんこバトルに勝利するとこれまた敵にゃんこの色が自分の色になる。バトルにはかけっこやネズミたたきなどいろいろあるので楽しめそうだ。かわいくて気まぐれなにゃんこの動きに期待したい。


←これが通常のゲーム画面。気まぐれにゃんこ達は、屋根の上でいろんな行動をとっている。しぐさがとてもカワイイのだ



←コマンド選択のバトル。ねこパンチやねこキックとはいったい……。

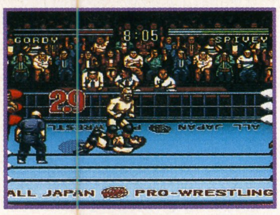
SFC 全日本プロレス'(ダッシュ) ～世界最強タッグ～

■メサイヤ■12月末日発売予定■¥9800

●SPG ●2P対戦可 ●パスワード ●カートリッジ

『全日本プロレス』のアッパーヴァージョンである『ダッシュ』が早くも登場する。サブタイトルを見てもわかるように、今回はタッグマッチの内容を強化、ツープラトン攻撃を導入し、またバトルロイヤルモードを追加するなど全日の売りである乱戦の楽しさを強調した仕上がりになっている。

登場するレスラーにも変化があり、渕や菊地が削られ新たに期待の超新星秋山やジ・イーグル（パトリオットも淋しくなくなることだろう）、そしてファーナス・クロファット組が加えれて最強タッグは混戦必至だ!!



←カウント2・9――っ!! 観衆のストンピングでTVカメラが揺れるぜ!!



←ヒソヒソ話をしているわけではなく新登場のバトルロイヤルなのだ。4人参加で戦う

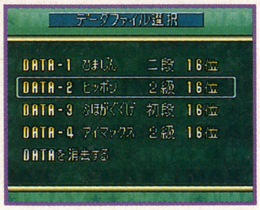
SFC スーパー麻雀 2

■アイマックス■12月３日発売予定■¥8800(予)

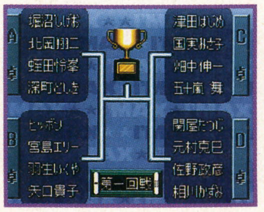
●ETC ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

アイマックスから『スーパー麻雀』の第二弾が装いも新たに、本格的４人打ち麻雀となって登場する。

今回から麻雀ゲームには珍しくバッテリーバックアップ機能が搭載されたことで、対戦成績によって段位が与えられる「段位認定制度」が設けられ、自分の段位を上げていくという楽しみができた。また、コンピュータ雀士と月々のタイトル戦を争う「賞金王トーナメント」では、最後の上位４人に残ることで、その年の賞金王決定戦に出場することができる。段位を上げて年間賞金王の座を目指そう。



←自分のデータファイルができたら、対戦を重ねて段位を上げていこう

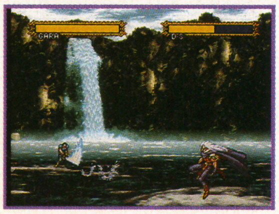

←賞金王トーナメントは総勢16人で争そう。まずは一回戦を勝ち抜こう

SFC バスタード～暗黒の破壊神～

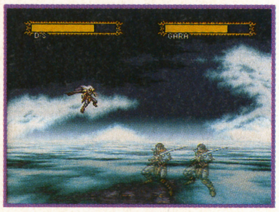
■コブラチーム■1994年1月発売予定■¥9800（予）

●ACG ●2P対戦可 ●コンティニューあり ●カートリッジ

週刊少年ジャンプSPECIAL増刊で連載中の人気コミックス『バスタード』が対戦アクションゲーム化された。もとがもとだけに殴りあいのゲームになるはずもなく、魔法合戦をイメージしたつくりになっている。『バスタード』の魔法にはその魔法を発動させるのに必要なスペルサインという図形があり、実際のゲーム上ではスペルサインをなぞってボタンを押す（コマンドを入力）ことで発動する。今までの対戦格闘ゲームの平面的なバトル画面とは趣を異にする、奥行きのある3D画面をダーク・シュナイダーが駆け抜ける!!



↑ガラの魔法のひとつ、"魔神剣"。水しぶきの透明感あふれる表現がたまらない



↑もうひとつガラで分身の術。どうもD・Sよりも魔法の見た目は面白いようで……

SFC 鋼鉄の騎士2

■アスミック■来春発売予定■価格未定

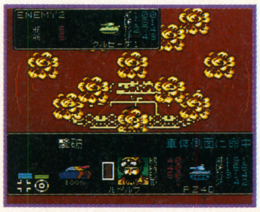
●SLG ●1P専用 ●バックアップメモリ ●カートリッジ

アスミックから発売されていた戦争シミュレーションゲーム『鋼鉄の騎士』に続編ができるぞ。

今度の『鋼鉄の騎士2』では従来の戦争シミュレーションにありがちな戦車の生産などの概念をなくし、わずか10台の戦車を駆使して敵戦車を撃滅していくという部分をクローズアップしたゲームになっている。これにより個々の戦車に搭乗しているキャラの名前まで設定されており、仲間意識や感情移入といった要素が生まれてくる。今まで戦争シミュレーションを敬遠してきた人でもこれならハマれるかも。



↑ゲームのシステム的なものはプラクティスモードで親切に教えてくれる



↑ルドルフの駆る戦車が、敵のクルセーダに攻撃。見事命中、撃破した

SFC SHADOW RUN

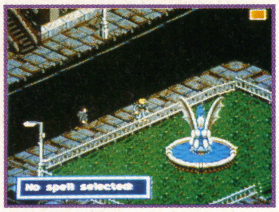
■データイースト■来春発売予定■価格未定

●RPG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

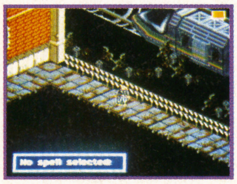
全米で大ヒットしたテーブルトークRPGがSFCに移植される。それがこの『SHADOW RUN』。

西暦2050年のアメリカはシアトルで、主人公のジェイクが強盗に射殺されるところから物語は始まる。謎の女性の魔法によって蘇生したジェイクは一切の記憶を失ったうえ、正体不明の刺客に追われるハメになってしまう。

メカやサイボーグなどのサイバーな世界観と妖精やドラゴンといったファンタジックな世界観が、共存するサイバーパンクな設定が魅力の作品。



↑斜め上から見おろした視点で広がるゲーム画面。戦闘もこの画面でおこなわれる



↑スラム化した街の中をさまようジェイク。横を通過する乗り物からもサイバーパンクな雰囲気が漂ってくる

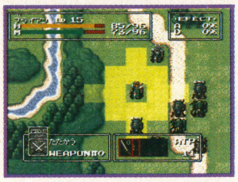
SFC FEDA（フェーダ）

■やのまん■来春発売予定■価格未定

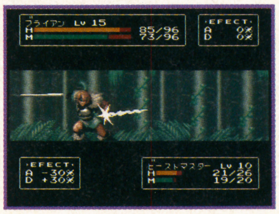
●S・RPG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

『ドラクエ3・4』や『シャイニングシリーズ』などの大作に携わってきた、内藤寛氏率いるクライマックスがやのまんよりSFCでシミュレーションRPGを発売するぞ。

100を越える戦闘マップや、属性の違いによる9つのエンディングなど、注目すべき点は数多いが、中でも『シャイニングシリーズ』でお馴染みの玉木美孝氏デザインによるキャラクター達が魅せる、ドラマティックな戦闘シーンは必見ものの美しさだ。超大作ソフトの匂いに期待せずにはいられない。



↑戦闘マップ上では部隊のパーティ編成を行い、作戦によってキャラクターの行動を指定していかなければならない



↑戦闘アニメーションは玉木氏が描き起こす1000枚を越す絵コンテが源となっている

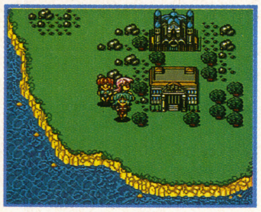
PC 女神天国

■NECホームエレクトロニクス■12月発売予定■価格未定

●RPG ●1P専用 ●バックアップメモリ ●SCD－ROM

『女神天国』はその名の通り、女神様達が大活躍する一風変わったロールプレイングゲーム。

プレイヤーは主人公であるリンリンを操作して他の女神達を仲間にしていこう。3人のパーティーで物語は展開していくぞ。このゲームの一番の売りは「コスプレシステム」なるパーティーキャラの着せ替えで、「上半身」・「下半身」・「足」・「アクセサリー」の4部分に装着場所があり、その組み合わせパターンは5万通りにも及ぶ。また、着替えた服装はマップ上のキャラで反映されているので確認するのも楽しみ。



↑着せ替えがあるのでキャラクターのサイズは通常のRPGより少し大きめ



↑ウインドウを開くと、現在の服装のコーディネイトが詳しくチェックできる

MD マッドストーカー

■工画堂スタジオ■発売日未定■価格未定

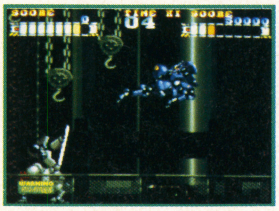
●ACG ●2P対戦可 ●コンティニュー ●カートリッジ

リアルでカッコイイ、ロボット同士の対戦格闘ゲームが工画堂スタジオより登場だ。

「ハメ技に対する是非論」や「最強キャラ及び最強攻略パターンの存在についての是非論」など、非常にマニアックかつ、重要な意見を問題視しつつ制作されているのが本作品。リアルな質感を持ったロボット達には「キャンセル技」や「多彩な連続技」などの部分でも、そのこだわりが生かされており、制作スタッフの格闘ACGに対するひとつの答えと、その想いの集大成となる作品といえる。



↑1Pモードでは美しい夜の街並みをバックに、敵キャラとの激しいバトルをくり返す



↑対戦モードではお互い、ロボット同士での熱いバトル。相手の動きを読め!!

期待の新作追跡情報

PC **餓狼伝説2**

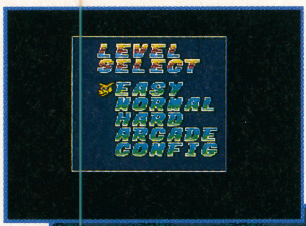
■ハドソン■年末発売予定■¥6000(予)

●ACG
●２P対戦可
●コンティニューあり
●アーケードカード対応

PCエンジン版『餓狼伝説2』の最新情報を、まとめて公開だ!!

PCエンジンアーケードカード対応ソフト第１弾として発売されるハドソンの『餓狼伝説２』。完全移植を目指し制作されているのは、以前お伝えした通り。そこで今回は開発途中で明らかになった最新情報を、お伝えしよう。

まず、一番気になっていた読み込み時間。しかし、そこはさすがはハドソンの技術力。読み込みのタイミングをうまく計り、プレイには何の支障もきたさないよう、充分な配慮がされている。対戦が始まるごとに待たされてしまっては、興ざめだもんね。



←レベル選択は、NEO・GEO版と同じく４段階



→もちろん２ボタンパッドでのプレイも可能



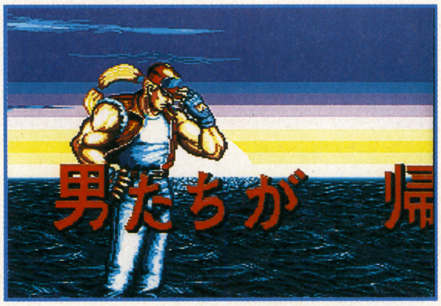
←プレイヤーセレクト画面。総勢８人のキャラから選択可能

次にパッドでの操作について。もちろん、キーのコンフィグレーションは可能。本体に付属の２ボタンパッドの場合でも、もちろん操作は可能。もっとも現在発売中の「アベニューパッド６」を使えば、ライン移動やライン飛ばし攻撃が１つのボタンで出来て便利だけど。また、気になる操作性の方なんだけれども、開発途中バージョンで試して操作してみたところ、感触は良く、『餓狼伝説２』独特の操作感もそのまま。

次は難易度の設定。これは家庭用のNEO・GEOと同じく、イージー、ノーマル、ハード、アーケード（NEO・GEO版ではＭＶＳ）の４段階に設定可能となっている。

次に音声およびＢＧＭ。ＢＧＭについては、CD-ROMでの発売ということで、全くそのまま再現。音声も、内蔵のＰＣＭ音源を使うことで、NEO・GEO版の迫力が遜色なく再現されているのだ。そうそう、あの迫力のオープニングも完全に再現されたぞ。

最後はキャラクターおよび背景について。キャラクターサイズは、ほぼNEO・GEO版と同じ。ただハードの違いにより、ドットの比率が違うので、多少細身になっている。背景グラフィックはアンディのステージなど、多重スクロール部分に少々変更がある程度で、ほぼ完璧な移植といっても問題ないだろう。



←オープニングの「今再び、伝説の男達が帰って来た…。」も完全に再現されたぞ



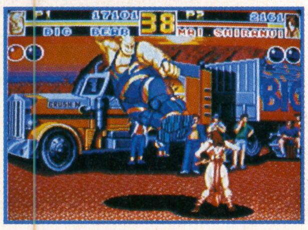
→読み込みのタイミングもうまく計られていて、気にならない

2ラインバトルを使いこなせ

『餓狼伝説２』で最も特徴的なシステムといえば、手前と奥の２ラインに分かれた、奥行きのあるバトルフィールドだろう。ＰＣ版では、ＳＦＣ版でカットされたキャラクターの拡大縮小を含めて、完全再現されている。

ラインの移動は大きく分けて３種類。自分のキャラクターが相手と同一のライン上にいる場合、もう一方のラインに移動するには弱パンチ＋弱キック。（１つのボタンにまとめることも可能。）また、相手が反対側のラインにいる場合、攻撃ボタンのどれかで、相手に向かって仕掛ながら飛んで行く。このとき、攻撃の強弱によって移動の軌跡がかわる。同じく相手と違うラインの時、＋キーの上下で、地面を転がりながら、相手のラインへ移動することも可能だ。


←相手と同じライン上にいる場合。これは通常の戦いと同じ


→そしてこれがライン移動攻撃。逆のラインの相手を攻撃する

そしてもう一つ２ラインバトルで有効的なのが、ライン飛ばし攻撃。入力は、強パンチ＋強キック。（これも１つのボタンにまとめることが可能。）これは、通常攻撃よりも相手に与えるダメージが大きく、投げよりも遠い間合いで攻撃を加えることが可能なので、対戦では有効に使えるのだ。


→強力なライン飛ばし攻撃

強力な超必殺技も完全再現!!

もう１つ『餓狼伝説２』の大きな特徴は、各キャラクターにそれぞれ用意されている固有の「超必殺技」だろう。

これは、キャラクターのライフゲームが残り少なくなり、赤色に点滅している時に、それぞれのコマンドを入力すると出る超強力な技。攻撃が命中すればなんとライフメーターの３分の１以上のダメージを与えられるのだ。もちろんＰＣ版でも完全再現されるぞ。



↑アンディの超必殺技、超裂破弾。破壊力は大きいが、その分スキが大きい技だ



↑舞の超必殺技、超必殺忍蜂。入力コマンドも単純で、他に比べて使いやすい

MD オーサム　ポッサム

■テンゲン■12月17日発売予定■¥8800（予）

●ACG ●1P専用 ●コンティニュー ●カートリッジ

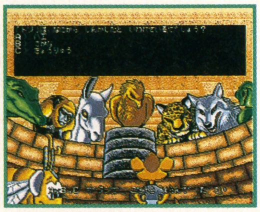
人類の手による環境破壊の深刻さをテーマに取りあげたアクションゲームの登場だ。

フクロネズミのポッサムを操作して、ドクター・マシーノによって破壊される一方の自然を救っていこう。ステージには熱帯雨林や海底洞窟、さらには北極圏などがあり、どこも人間の捨てた空き缶や空きビンで汚れている。可能な限り拾い集めてきれいにしながら進んでいくと、50個で体力回復＆１ＵＰという御褒美ももらえる。

自然環境をアクションゲームで考えた地球にやさしいソフトだ。



←熱帯雨林のステージを進んでいくと、樹木を伐採するロボットが…。考えさせられる



→各ステージをクリアすると自然や動物や環境などに関するボーナスクイズがあるぞ

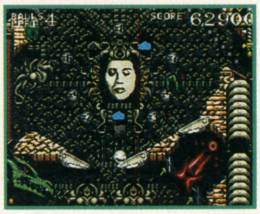
MD ドラゴンズ・リベンジ

■テンゲン■12月発売予定■¥7800（予）価格未定

●ETC ●2人交代プレイ可 ●パスワード ●カートリッジ

『ドラゴンズ・リベンジ』は魔導士や竜やモンスターが登場する、ファンタジー世界をモチーフにしたピンボールゲーム。

舞台となるピンボールの台は４つのエリアに区切られている。プレイヤーは「正義のボール」を使って、行く手を阻むモンスターを退け、捕らわれの身の女魔法使い・戦士・女戦士を救出していこう。お楽しみのボーナスステージも数多く用意されているうえ、いざという時の台揺らしボタンまで用意されているので、フリッパーの使い方をおぼえれば本物より楽しくなるかも。



→ピンボールの台の中央には女性の顔らしきものが…。何か謎が隠されているはずだ



←やっと入れたボーナスステージ。パーフェクトにクリアしてスコアアップを狙え

MD T.M.N.T. ～トーナメントファイターズ～

■コナミ■11月発売予定■¥8800

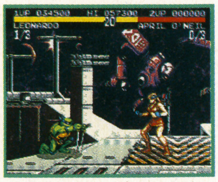
●ACG ●2P対戦可 ●コンティニュー ●カートリッジ

コナミからＭＤ版『T.M.N.T』の第２弾が早くも登場する。今度は２Ｐ対戦も可能な格闘アクションだ。

物語はタートルズの恩師スプリンターがクラング皇帝に捕えられたことからはじまる。タートルズとその仲間達はスプリンター奪回のため異次元にある惑星へと出向くのだが、そこで彼らを待ち受けていたのは自分達のクローンというわけだ。アクションは必殺技や挑発ポーズがある今流行のもので、操作性も悪くない。グラフィックも水準以上を保っていて期待できそうだ。



→１Ｐモードに出てくるクローンタートルズの色はなんと紫なのだ



←パッドを２個つなぐと２Ｐ対戦も可能になる。友達とのバトルに燃え上がるもよし、必殺技を練習するもよし

FC チップとデールの大作戦２

■カプコン■12月発売予定■¥5800

●ACG ●2P同時可 ●コンティニュー ●カートリッジ

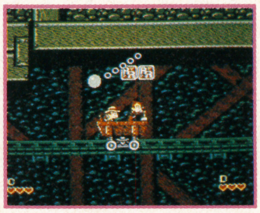
カプコンから２人同時プレイ可能のアクションゲーム『チップとデールの大作戦２』のお目見えだ。

チップとデールでさまざまな事件を解決していこう。すべての事件を裏で手引きしているのはファットキャットだ。レスキューレンジャーズの他の仲間の協力もかりて悪の親玉ファットキャットをこらしめてやろう。

チップとデールは協力し合うことも相手の邪魔をすることもできるので、２人同時プレイ時には相手との掛け引きでゲーム性が変化して面白そうだ。



←２人同時プレイの時にはプレイヤー同士の意志の疎通が必要になりそうだ。自分勝手なプレイは死を招くぞ



→トロッコに乗るチップとデール。これも２人の多彩なアクションの一部にすぎない

GB タイニートゥーンアドベンチャーズ２

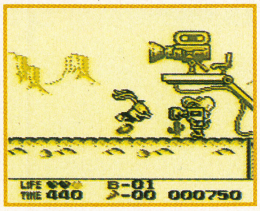
■コナミ■12月発売予定■¥3600（予）

●ACG ●1P専用 ●パスワード ●カートリッジ

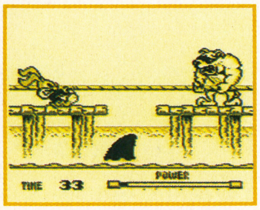
人気アニメ「タイニートゥーン」のバスター・バニーが、今度はＧＢで大活躍することになった。

今回は大金持ちでわがままな、モンタナ・マックスが撮った悪人だらけの映画の中に入って、モンタナをこらしめるのが目的だ。

バスター・バニーは前作に比べ、キャラが大きくなったうえ、ダッシュやキックといった新しいアクションもふえて、キャラクターの魅力が大幅アップ。普通はこれで難易度も上がるけど、より多くの人に楽しんでもらえるように難易度はおさえめにしてあるぞ。



←新アクションのダッシュを使うことで前作になかったスピード感が楽しめるように…



サブゲームもつなひき・バスケット・サッカーと充実している

GB スーパーマリオランド３ 怪カワリオ（仮）

■任天堂■'94年１月発売予定■¥3900（税込・予価）

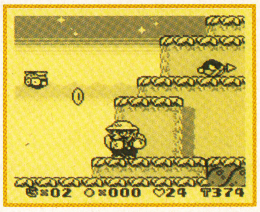
●ACG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

ＧＢ版『マリオ』の最新作登場！

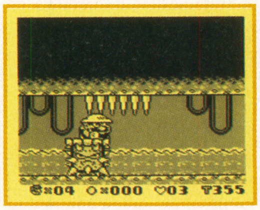
ただし、今度の主役はマリオのライバル、ワリオ。海賊の宝物を横取りするために暴れまわるのだ。「暴れまわる」というだけあって、敵を蹴とばしたり体当たりを喰らわせたりと、マリオとは一味違うバイオレンスな（？）アクションをみせてくれるぞ。

流砂を渡ったり、海の中を泳いだり、アイテムで空を飛んだりとステージの仕掛けもバラエティたっぷりで、さすがは『マリオ』シリーズ、て感じ。

ところでマリオは登場しないのかな……そのへんはお楽しみってことで。



→ブロックだけでなく、敵キャラからもコインを出せる。敵を投げつけて攻撃もできる



←仕掛けをうまく利用しなければ進めない場面も。アタマを使わなきゃいけない

新作ソフトスケジュール表

SUPER FAMICOM

10月8日	◆バイキングの大迷惑／T&Eソフト／¥8800
	◆スーパー競走馬風のシルフィード／キングレコード／¥9300
15日	◆スズカエイトアワーズ／ナムコ／¥8800
22日	◆アークススピリッツ／サミー／¥8900
	◆ミラクル★ガールズ／タカラ／¥8800
29日	◆龍虎の拳／ケイ・アミューズメントリース／¥9800
	◆クラシック・ロード／ビクターエンタテインメント／¥9800
	◆ジミーコナーズのプロテニスツアー／ミサワエンターテインメント／¥8900
	◆将棋　風林火山／ポニーキャニオン／¥8800
	◆はた山ハッチのパロ野球ニュース！実名版／エポック社／¥9800
	◆装甲機兵ボトムズ〜ザ・バトリングロード／タカラ／¥9800
	◆ユートピア／EPICソニー／¥9500
	◆アクトレイザー2〜沈黙への聖戦／エニックス／¥9300
中旬	◆スーパーチャイニーズワールド2宇宙一武闘大会／カルチャーブレーン／¥9800
予定	◆超時空要塞マクロス〜スクランブルバルキリー／ザムス／¥8800（予価）
	◆スーパーカジノ〜シーザーズパレス／ココナッツジャパン／¥8980
	◆らんま1/2　朱猫国的秘宝／東宝・小学館プロダクション／¥8800（予価）
11月5日	◆アクタリオン／テクモ／¥8900
	◆スーパーUNO／トミー／¥8500
	◆ファイナル・ノックアウト／パック・イン・ビデオ／¥8800
12日	◆ダイナミックスタジアム／サミー／未定
	◆スーパーニチブツマージャン2全国制覇篇／日本物産／未定
	◆ファイナルストレッチ／ロジーク／¥9800
	◆フォーチュン・クエスト／ザムス／¥9800
	◆若貴大相撲〜夢の兄弟対決／イマジニア／¥9800
13日	◆リディック・ボウ・ボクシング／マイクロネット／¥8400
15日	◆化学者ハリーの波乱万丈／アルトロン／¥8900
	◆モータルコンバット〜神拳降臨伝説／アクレイムジャパン／¥9800
19日	◆やまねこバブジーの大冒険／パック・イン・ビデオ・ポッポ／¥9800
	◆遊人　雀獣学園／バリエ／¥8900
26日	◆テクモスーパーボウル／テクモ／¥9800
	◆デザートファイター〜砂の嵐作戦／セタ／¥9800
	◆鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング〜真拳闘王伝説／ソフエル／¥8900
	◆スーパーH. Q.〜クリミナルチェイサー／タイトー／¥8900（予価）
	◆武田修宏のスーパーカップサッカー／ジャレコ／¥9000
	◆アラジン／カプコン／¥9000
	◆リトル・マジック／アルトロン／未定
	◆アクセル・ブリッド／トミー／¥9800
27日	◆ガイア幻想紀／エニックス／¥9800
上旬	◆クールスポット／ヴァージンゲーム／¥8900
中旬	◆ソルスティスII／EPICソニー／¥9500
	◆喜国雅彦の雀闘士　銅鑼王II（仮称）／パウ／未定
	◆パチスロラブストーリー／ココナッツジャパン／¥9800
下旬	◆ファイアーエムブレム〜紋章の謎（マウス対応）／任天堂／¥9800※
	◆美神伝説Zoku／マジファクト／¥9800
	◆F15スーパーストライクイーグル／アスミック／¥9600（予価）
	◆abc MONDAY NIGHT FOOTBALL／データイースト／未定
	◆餓狼伝説2〜新たなる闘い／タカラ／¥9980
	◆スーパーホッケー'94／ヨネザワパーティールーム21／¥8900（予価）
	◆トップレーサー2／ケムコ／¥8500（予価）
予定	◆イースIV〜マスク　オブ　ザ　サン／トンキンハウス／¥9800
	◆夢幻の如く／インテック／¥9800
	◆バトルマスター〜究極の戦士たち／東芝EMI／¥9800
	◆アルディライトフット／アスキー／¥9800
	◆ソウル&ソード／ザムス／¥9800（予価）
	◆アレサ／やのまん／¥9800（予価）
	◆オリビアのミステリー／アルトロン／未定
	◆ランセイバー／ホリ電機／¥8500
	◆ファーストクイーン／カルチャーブレーン／未定
	◆仮面ライダー〜恐怖！復活のショッカー軍団／コブラチーム／¥9800（予価）
	◆仮面ライダー／バンダイ／¥9800（予価）
	◆NBAプロバスケットボール'94ブルズVSサンズ／E. A. ビクター／¥9800
12月3日	◆信長の野望〜覇王伝／光栄／¥12800
9日	◆ブロック／アクティビジョン／¥8900
10日	◆キーパー／データム・ポリスター／¥7200
	◆競馬エイト／ミサワエンターテインメント／¥9800
	◆ラストショット／サミー／¥9500
17日	◆エスパークス／トミー／¥9500
	◆BINGO！BINGO！BINGO！／ケイエスエス／¥8900
	◆ドラッキーの草やきう／イマジニアズーム／¥9800
	◆ドラえもん2〜のび太のトイズランド大冒険／エポック社／¥8000
	◆ロックマンX／カプコン／¥9500
	◆トップレーサー2／ケムコ／¥8500
上旬	◆YOUNG MERLIN／ヴァージンゲーム／¥9800
	◆バトルガールズ／パウ／未定
中旬	◆パチンコウォーズ2／ココナッツジャパン／¥9800
	◆モンスターメーカー3〜光の魔術士／ソフエル／¥9800
下旬	◆RAILROAD TYCOON／アイ・ジー・エス／¥8900
	◆北斗の拳7／東映動画／¥9700
	◆総合格闘技アストラルバウト2／キングレコード／¥9700
	◆全日本プロレス'（ダッシュ）〜世界最強タッグ／メサイヤ／¥9800
	◆お茶の間伝説／アイ・ジー・エス／¥8900
予定	◆ソード・マニアック／東芝EMI／¥8600
	◆ホーリー・ストライカー／ヘクト／¥8800
	◆スーパー麻雀2〜本格4人打ち！／アイマックス／¥8800
	◆ウィニングジョッキー（仮称）／ナムコ／未定
	◆エースをねらえ！／日本テレネット／¥9400（予価）
	◆バトルZEQUE（ゼクウ）伝／アスミック／¥9800（予価）
	◆ロマンシング・サガ2／スクウェア／¥9900（予価）
	◆スーパー人生ゲーム／タカラ／¥9800
	◆ダウンタウン熱血べーすぼーる物語野球で勝負だ！くにおくん／テクノスジャパン／¥9600
	◆T. M. N. T.〜ミュータントウォーリアーズ／コナミ／¥9600
	◆がんばれゴエモン2〜奇天烈将軍マッギネス／コナミ／¥9800
	◆ツインビー〜レインボーベルアドベンチャー／コナミ／¥9000
	◆決戦！ドカポン王国（ランド）IV〜伝説の勇者たち／アスミック／¥8900
	◆R-TYPEIII／アイレム／¥9800
	◆幽☆遊☆白書／ナムコ／¥9600
	◆レミングス2／サンソフト／¥9600
	◆フラッシュバック／サンソフト／¥9600
	◆KABUKI ROCKS／アトラス／¥9800
	◆スーパーリアル麻雀PIV／セタ／¥9800
	◆けろけろけろっぴの冒険日記／キャラクターソフト／¥6980
	◆アルカエスト／スクウェア／¥8800（予価）
	◆新・桃太郎伝説／ハドソン／¥9800（予価）
	◆ガイアセイバー〜ヒーロー最大の作戦／バンプレスト／¥9800（予価）
	◆T-2ザ・アーケードゲーム／アクレイムジャパン／¥8800
	◆サッカーキッド／やのまん／¥8800（予価）
	◆すーぱーぷよぷよ／バンプレスト／¥8200（予価）
	◆剣勇伝説YAIBA／バンプレスト／¥9800（予価）
	◆白熱プロ野球'94ガンバリーグ3／EPICソニー／¥8900
	◆スーパーピンボールビハインド・ザ・マスク／メルダック／未定
	◆777ファイター（仮称）／バップ／未定
	◆ドラゴンボールZ超武闘伝2／バンダイ／¥9800
	◆大工の源さん（仮称）／アイレム／¥8900
	◆スーパーファイヤープロレスリング3／ヒューマン／¥9700
	◆ヒューマングランプリ2／ヒューマン／¥9500
	◆超ゴジラ／東宝／¥9800（予価）
	◆キング・オブ・モンスターズ2／タカラ／¥9800
	◆スーパー本命GI制覇／日本物産／¥9800
	◆スーパーパックランド（仮称）／ナムコ／未定
	◆へべれけのぽぷーん／サンソフト／¥8500（予価）
	◆ラッシング・ビート修羅／ジャレコ／¥9700（予価）
	◆スーパー究極ハリキリスタジアム／タイトー／¥9500（予価）
	◆ザ・ブルークリスタルロッド／ナムコ／未定
	◆ぎゅわんぶらあ自己中心派2〜ドラポンクエスト／パック・イン・ビデオ／未定
	◆タイムスリップ／ビック東海／¥8500（予価）
	◆サイボーグ009／ベック／¥8800（予価）
	◆ダービースタリオンII／アスキー／¥12800
1994年	
1月7日	◆ワールドクラスラグビー2国内激闘編'93／ミサワエンターテインメント／¥8900
予定	◆鋼鉄の騎士2〜砂漠のロンメル軍団／アスミック／未定
	◆バトルトード／メサイヤ／¥9800
	◆バスタード〜暗黒の破壊神／コブラチーム／¥9800（予価）
	◆鉄腕アトム／ザムス／¥9000
	◆スーパーヅガン〜ハコテン城からの招待状／E. A. ビクター／¥9800
	◆NFLフットボール'94／E. A. ビクター／¥8900
	◆緋王伝〜魔物達との誓い（マウス対応）／日本テレネット（ウルフチーム）／未定
	◆ロックマンズサッカー／カプコン／¥9500
	◆ニンジャウォーリアーズ／タイトー／¥9300（予価）
	◆アイ・オブ・ザ・ビホルダー／カプコン／¥12800
2月上旬	◆戦え原始人3〜主役はやっぱりJOE&MAC／データイースト／未定
	◆バーチャルウォーズ／ココナッツジャパン／¥11000
中旬	◆G2ジェノサイド／ケムコ／¥9800（予価）
予定	◆すごいへべれけ／サンソフト／¥8500
	◆ZOOL〜ワンダーアクション夢ツアー／インフォコム／¥9200
	◆ウィーアーバック／アルトロン／未定
	◆あさめしまえにゃんこ／ザムス／¥7800（予価）
	◆ZIG ZAG CAT／DEN'Z／未定
	◆斬IIIスピリッツ（マウス対応）／日本テレネット（ウルフチーム）／未定
	◆サウンドファクトリー〜音楽工房（マウス専用）／任天堂／未定
3月予定	◆スーパードラッケン／ケムコ／¥9800（予価）
	◆メルヘンアドベンチャーコットン100%／データム・ポリスター／¥8900
	◆スーパーダブル役萬（仮称）／バップ／未定
	◆SUPER Ali's Boxing／ヴァージンゲーム／¥9800
	◆ダークキングダム／日本テレネット／未定
	◆天使の詩〜白き翼の祈り／日本テレネット／未定
	◆紫炎〜ザ・ブレードチェイサー／ダイナミック／¥9600
	◆バハ1000（仮称）／アクティビジョン／未定
	◆ソニックブラストマン2（仮称）／タイトー／¥9300
	◆SHADOWRUN／データイースト／未定
	◆アンダーカバーコップス／アイレム／¥9800
	◆NHLプロホッケー'94／E. A. ビクター／¥8900
1994春	◆迦楼羅王（カルラオウ）／EPICソニー／未定
夏	◆アップルシード／ヴィジット／未定
発売日未定	
	◆ザ・ラストバトル／テイチク／¥9800（予価）
	◆MOTHER2〜ギーグの逆襲／任天堂／未定
	◆サージェント・サンダースコンバット（マウス対応）／ヨネザワパーティールーム21／¥9800（予価）
	◆トールキンの指輪物語〜第1話／ロジーク／未定
	◆ラプラスの魔／やのまん／¥9800（予価）
	◆アミュージングドリーム／タカラ／未定
	◆ドラゴンクエストI・II／エニックス／未定
	◆スーパー将棋2／アイマックス／未定
	◆おざなりダンジョン／データム・ポリスター／未定
	◆テトリス武闘（バトル）外伝／BPS／未定
	◆リーサルエンフォーサーズ／コナミ／未定
	◆ローマ興亡史／マイクロネット／未定
	◆美少女剣士ぽっぷるメイル（仮称）／日本テレネット／未定
	◆中島悟監修スーパーF1ヒーロー2（仮称）／バリエ／未定
	◆ドラゴンクエストVI／エニックス／未定
	◆ウルティマVII／ポニーキャニオン／未定
	◆マジパラ／T&Eソフト／未定
	◆スーパーハスラー／ポニーキャニオン／未定
	◆かまいたちの夜（仮称）／チュンソフト／未定
	◆F1 GRAND PRIX partIII／ビデオシステム／未定
	◆ウルフェンシュタイン3D（仮称）／イマジニア／未定
	◆実戦パチスロ必勝法（マウス対応）／サミー／¥9500
	◆SFC原人／ハドソン／未定
	◆Jリーグスーパーサッカー（仮称）／ハドソン／未定
	◆ブレインロード／エニックス／未定
	◆ストリートダンク／日本物産／未定
	◆ロックンロールレーシング／ナムコ／未定
	◆南国少年パプワくん（仮称）／エニックス／未定

●※印のある価格は税込み、特に表記のないものはすべて税抜き価格です。

◆ナイスDEショット／アスク講談社／未定
◆SDガンダムX 2（仮称）／バンダイ／未定
◆Ole！Ole！Jリーグ／エポック社／未定
◆パチ夫くんSPECIAL 2（仮称）／ココナッツジャパン／未定
◆ワールドサッカー2／ココナッツジャパン／未定
◆いただきストリート2／エニックス／未定
◆永遠のフィレーナ（仮称）／徳間書店インターメディア／未定
◆魔神転生／アトラス／未定
◆サンサーラ・ナーガ2／ビクターエンタテインメント／未定
◆真・女神転生Ⅱ／アトラス／未定
◆横山光輝　三國志Ⅱ／エンジェル／未定
◆シヴィライゼーション（仮称）／アスミック／未定
◆グランプリジョッキー（仮称）／アスミック／未定
◆マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定

FAMICOM

10月22日	◆大工の源さん2～赤毛のダンの逆襲／アイレム／¥6800（予価）
下旬	◆アルマジロⅡ
予定	◆けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム！／キャラクターソフト／¥4980
	◆ろくでなしブルース／バンダイ／¥7800（予価）
	◆幽☆遊☆白書～爆闘暗黒武術会（データック専用）／バンダイ／¥2800
11月5日	◆ロックマン6～史上最大の戦い!!／カプコン／¥7800
12日	◆時空の翼／ロジーク／¥6500
下旬	◆少年魔術師インディ／アイ・ジー・エス／¥6900
予定	◆RPG人生ゲーム／タカラ／¥7800
12月3日	◆チップとデールの大作戦／カプコン／¥5800
17日	◆桃太郎伝説外伝／ハドソン／¥6800（予価）
中旬	◆インディ・ジョーンズ／ココナッツジャパン／¥7300
予定	◆熱血！すとりーとバスケット～がんばれDUNK HEROES／テクノスジャパン／¥6500
	◆囲碁指南'94／ヘクト／¥6800
1994年	
1月予定	◆源さんのクイズトライアスロン（仮称）／アイレム／¥6500（予価）
発売日未定	
	◆なかよしといっしょ／ユタカ・バンダイ／¥7800（予価）
	◆ラブクエスト／徳間書店インターメディア／未定
	◆マサカリ伝説金太郎アクション編／トンキンハウス／未定

PC ENGINE

10月15日	◆パワーリーグ'93（Huカード）／ハドソン／¥6800
22日	◆スタートリング・オデッセイ／レイ・フォース／¥8200
	◆シルフィア／トンキンハウス／¥7800
29日	◆マジクール／NECホームエレクトロニクス／¥6800
	◆GALAXY刑事GAYVAN／インテック／¥7800
	◆フェイスボール／リバーヒルソフト／¥7200
	◆マイト＆マジックⅢ／ハドソン／¥6800
予定	◆真・女神転生／アトラス／¥8800
	◆悪魔城ドラキュラX～血の輪廻／コナミ／¥7800
11月5日	◆ルイン／ビクターエンタテインメント／¥8800
19日	◆SWORD MASTER／ライトスタッフ／¥8300
26日	◆モンスターメーカー～闇の竜騎士／NECアベニュー／¥7800
下旬	◆ALGUNOS／インテック／¥7800
予定	◆PCココロン／シュールド・ウェーブ／¥7800
	◆ダウンタウン熱血物語／ナグザット／未定
	◆ただいま勇者募集中／ヒューマン／¥7900
	◆クイズDE文化祭／ナグザット／未定
	◆インペリアルフォース／シュールド・ウェーブ／¥7800
12月3日	◆機装ルーガ／工画堂スタジオ／¥8800（予価）
9日	◆信長の野望～全国版（セーブくん対応）／光栄／未定
10日	◆ボンバーマン'94（Huカード）／ハドソン／¥6800（予価）
22日	◆イースⅣ／ハドソン／¥7800（予価）
23日	◆藤子・F・不二雄の21エモン～めざせ！ホテル王／NECホームエレクトロニクス／¥6800
中旬	◆フラッシュハイダース／ライトスタッフ／¥7800
下旬	◆断層都市ストレイロード／アイ・ジー・エス／¥7900
予定	◆オーロラクエスト～おたくの星座in Another World／パック・イン・ビデオ／未定
	◆伊賀忍伝凱王／日本物産／¥7900
	◆スーパーダライアスⅡ／NECアベニュー／¥7800
	◆エメラルドドラゴン／NECホームエレクトロニクス／未定
	◆秘密の花園／徳間書店インターメディア／¥7800
	◆餓狼伝説2（アーケードカード専用）／¥6000
	◆マーシャルチャンピオン／コナミ／¥7800
	◆ソルモナージュ／アイレム／未定
1994年	
2月予定	◆コズミックファンタジー4～銀河少年伝説／日本テレネット／未定
3月予定	◆魔法の少女シルキーリップ～3人の女王候補／日本テレネット／未定
来春予定	◆龍虎の拳（アーケードカード専用）／ハドソン／¥6000
発売日未定	
	◆ワールドヒーローズ2（アーケードカード専用）／ハドソン／¥6000
	◆フレイ～サーク外伝／マイクロキャビン／未定
	◆ドラゴンナイトⅢ／NECアベニュー／未定
	◆スペースファンタジーゾーン／NECアベニュー／未定
	◆チキチキボーイズ／NECアベニュー／未定
	◆とらべらーず！～伝説をぶっとばせ／ビクターエンタテインメント／未定
	◆アルシャーク／ビクターエンタテインメント／未定
	◆天地を喰らう／NECアベニュー／未定
	◆超英雄伝説ダイナスティックヒーロー／ハドソン／未定
	◆ハイパーウォーズ／ハドソン／未定
	◆ロードス島戦記Ⅱ／ハドソン／未定
	◆ブルーフォレスト物語（仮称）／ライトスタッフ／未定
	◆もってけたまご／ナグザット／未定
	◆闇の血族～遥かなる記憶／ナグザット／未定
	◆ブランディッシュ／NECホームエレクトロニクス／未定
	◆女神天国（パラダイス）／NECホームエレクトロニクス／未定
	◆誕生～Debut／NECアベニュー／未定
	◆ストライダー飛竜／NECアベニュー／未定
	◆風の伝説ザナドゥ／日本ファルコム・NECホームエレクトロニクス／未定
	◆麻雀レモンエンジェル／ナグザット／未定
	◆ウィザードリィⅢ・Ⅳ／ナグザット／未定
	◆YAWARA！2／ソフィックス／未定
	◆ブラッド　ギア／ハドソン／未定
	◆スターブレイカー／レイ・フォース／未定
	◆風霧／ナグザット／未定
	◆ぽっぷるメイル／NECホームエレクトロニクス／未定
	◆THE ATLUS／アートディンク／未定
	◆パワーゴルフ2～ゴルファー（仮称）／ハドソン／未定
	◆パチ夫くん3～時空大冒険／ココナッツジャパン／未定
	◆卒業写真～美姫（仮称）／ココナッツジャパン／未定
	◆超兄貴2（仮称）／メサイヤ／未定
	◆マーブルマッドネス（Huカード）／テンゲン／未定
	◆オフ・ザ・ウォール（Huカード）／テンゲン／未定
	◆ピーターパックラット（Huカード）／テンゲン／未定
	◆ポピルズ（Huカード）／テンゲン／未定

※Huカードと表記のないタイトルはすべてCD-ROMソフトです。

MEGA DRIVE

10月8日	◆ペブルビーチの波涛／セガ／¥8800
15日	◆コラムスⅢ／セガ／¥6800
	◆キング・オブ・ザ・モンスターズ／セガ／¥6800
22日	◆Vay～流星の鎧（CD）／シムス／¥7800
29日	◆アラジン／セガ／¥7800
	◆AD&Dアイ・オブ・ザ・ビフォルダー（CD）／ポニーキャニオン／¥7800
	◆アルスラーン戦記（CD）／セガ／¥7800
下旬	◆F1サーカスCD（CD）／日本物産／¥8800
	◆タイムドミネーター／ビック東海／¥7800
11月5日	◆雀皇登竜門／セガ／¥6800（予価）
12日	◆ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔道士（CD）／セガ／¥6800
19日	◆スペース・ファンキーB. O. B.／E. A. ビクター／¥8900
26日	◆THE ⅢRD WORLD WAR（CD）／マイクロネット／¥7800
	◆ALSHARK（アルシャーク）（CD）／サンドストーム／¥8800
	◆Mig－29／テンゲン／¥7800
	◆テクモスーパーボウル／テクモ／¥8900
下旬	◆クールスポット／ヴァージンゲーム／¥8000

	◆DUNE（CD）／ヴァージンゲーム／¥7900
予定	◆マイト&マジックⅢ（CD）／CRI／¥6800（予価）
	◆ナイトトラップ（CD）／セガ／¥8800（予価）
	◆パーティクイズMEGA Q／セガ／¥6800（予価）
	◆幽☆遊☆白書外伝／セガ／¥8800（予価）
12月10日	◆PHYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.4 Orgel（CD）／データウエスト／¥7600
	◆テクノクラッシュ（仮称）／E. A. ビクター／¥8900
	◆ドラゴンズ・リベンジ／テンゲン／¥7800
17日	◆戦国伝承（CD）／サミー／¥8500
	◆ジャングル・ストライク／E. A. ビクター／¥8900
	◆オーサムポッサム／テンゲン／¥8800
予定	◆バトルマニア大吟醸／ビック東海／¥7800
	◆ファンタシースターⅣ／セガ／¥8800（予価）
	◆T. M. N. T. ～トーナメントファイト／コナミ／¥8800
	◆ソニック・スピンボール／セガ／¥6800
	◆遥かなるオーガスタ／セガ／¥8800（予価）
	◆POP'N LAND（CD）／シュールド・ウェーブ／¥7800
	◆真・女神転生（CD）／シムス／¥7800（予価）
	◆夢見館の物語（CD）／セガ／¥7800
秋発売予定	◆ぽっぷるメイル（CD）／セガ／未定
年末	◆ブギウギ・ボーリング／ビスコ／¥6800
1994年	
1月予定	◆デビスカップ／テンゲン／未定
	◆ジェネラル・カオス（仮称）／E. A. ビクター／¥8900
	◆NFL'94（仮称）／E. A. ビクター／未定
2月予定	◆スーパーベースボール2020（仮称）／E. A. ビクター／未定
3月予定	◆NBA'94（仮称）／E. A. ビクター／未定
5月予定	◆ノスタルジアⅡ（CD）／シュールド・ウェーブ／¥7800
春発売予定	◆エアーマネジメントⅡ～航空王をめざせ／光栄／未定
	◆信長の野望～覇王伝／光栄／未定
発売日未定	
	◆スーパー大戦略SCD（仮称）（CD）／セガ・ファルコム／未定
	◆スーパーブランディッシュ（仮称）（CD）／セガ・ファルコム／未定
	◆ハイパーロードモナーク（仮称）（CD）／セガ・ファルコム／未定
	◆イース・マスクオブザザン（YsⅣ）（仮称）（CD）／セガ・ファルコム／未定
	◆パワードリフト（CD）／電波新聞社／未定
	◆ハイムドール（CD）／ビクターエンタテインメント／未定
	◆大封神伝（CD）／ビクターエンタテインメント／未定
	◆BATTLE FANTASY（CD）／マイクロネット／未定
	◆バーニングフィスト（CD）／セガ／¥8800（予価）
	◆ウィング・コマンダー（CD）／セガ／未定
	◆アフターハルマゲドン（CD）／セガ／未定
	◆いしいひさいちの大政界（CD）／セガ／未定
	◆シャドウラン（CD）／セガ／未定
	◆ロードス島戦記（CD）／セガ／未定
	◆ジョーモンタナフットボール（CD）／セガ／未定
	◆夢幻の如く（CD）／セガ／未定
	◆ダンジョン・マスター～スカルキープ（CD）／ビクターエンタテインメント／未定
	◆リーサルエンフォーサーズ（CD）／コナミ／未定
	◆AX101（仮称）（CD）／セガ／未定
	◆うる星やつら（仮称）（CD）／ゲームアーツ／未定
	◆ロードライアット／テンゲン／未定
	◆レースドライビン／テンゲン／未定
	◆ラングリッサー2（仮称）／メサイヤ／未定
	◆エアロ・ジ・アクロバット／サンソフト／¥7800（予価）
	◆VAMPIRE KILLER／コナミ／¥7800
	◆洗脳ゲームTEKI・PAKI／東亜プラン／未定
	◆ダイナブラザーズ2／CRI／¥8800（予価）
	◆POPULOUSⅡ／ヴァージンゲーム／未定
	◆モンスターワールドⅣ（仮称）／セガ／未定
	◆マルチ野球（仮称）／セガ／未定
	◆沈黙の艦隊／セガ／未定
	◆サージングオーラ／セガ／¥8800（予価）
	◆V. R.（バーチャレーシング）／セガ／未定
	◆F1（仮称）／テンゲン／未定
	◆フラッシュバック／サンソフト／¥8000（予価）
	◆ハイブリッドフロント／セガ／未定
	◆超人スパーク／セガ／未定
	◆シャイニング・ローグ（仮称）／セガ／未定
	◆ベア・ナックルⅢ／セガ／未定
	◆ソニック・ザ・ヘッジホッグ3／セガ／未定
	◆マッドストーカー／工画堂スタジオ／未定

GAME BOY

10月8日	◆バーコードボーイ対応カットビロード／ナムコ／¥4800※
21日	◆テトリスフラッシュ／任天堂／¥3900※
29日	◆バーコードボーイ対応ファミスタ3／ナムコ／¥4900※
	◆アメリカ横断ウルトラクイズPART4／トミー／¥3980※
	◆ロックマンワールド4／カプコン／¥3900※
予定	◆トムとジェリー2／アルトロン／未定
	◆クレヨンしんちゃん2～オラとわんぱくごっこだゾ／バナレックス・バンダイ／¥3500（予価）
11月19日	◆UNOスモールワールド／トミー／¥3980※
	◆女神転生外伝ラストバイブルⅡ／アトラス／¥5300
	◆ウルティマ～失われたルーン2／ポニーキャニオン／¥4900
上旬	◆カービイのピンボール／任天堂／未定
中旬	◆パチ夫くん／ココナッツジャパン／¥3980※
予定	◆アルマジロ外伝／アイ・ジー・エス／¥3900※
	◆T. M. N. T. ～タートルズ危機一髪／コナミ／¥3600
	◆クリスティーワールド／アクレイムジャパン／¥3980
12月3日	◆ダックテイルズ2／カプコン／¥3500※
16日	◆ホイホイ～ゲームボーイ版／光栄／¥4800※
中旬	◆インディ・ジョーンズ／ココナッツジャパン／¥4300※
	◆フィジェッツ／ココナッツジャパン／¥4300※
予定	◆ルクル／ビック東海／¥4635※
	◆ダウンタウンスペシャルくにおくんの時代劇だよ全員集合！／テクノスジャパン／¥4800※
	◆それゆけ！スピーディーゴンザレス／サンソフト／¥3900※
	◆ミッキーマウスⅤ／ケムコ／¥3900（予価）
	◆馬券王V3／アスミック／¥6500（予価）
	◆タイニー・トゥーンアドベンチャーズ2／コナミ／¥3600
	◆ポコニャン！夢の大冒険／東宝／¥3500（予価）
	◆アンダーカバーコップス～破壊神ガルマァ／アイレム／¥3800※
	◆最後の忍道／アイレム／¥3500※
	◆T－2ザ・アーケードゲーム／アクレイムジャパン／¥3980
	◆疾風！アイアンリーガー／バンダイ／未定
	◆怪獣王ゴジラ／バンダイ／¥3800（予価）
1994年	
1月予定	◆バトルトード／メサイヤ／¥4200※
	◆もぐらでポン／アテナ／¥3900
	◆スーパーマリオランド3～怪力ワリオ／任天堂／未定
2月予定	◆天地を喰らう／カプコン／¥4800※
	◆ZOOL～ワンダーアクション夢ツアー／インフォコム／¥4200※
	◆バーチャルウォーズ／ココナッツジャパン／¥4300※
発売日未定	
	◆マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
	◆スターウォーズ／マイクロワールド／¥4200※
	◆幽☆遊☆白書第2段／トミー／¥3980※
	◆パチ夫くんキャッスル／ココナッツジャパン／未定
	◆ワールドサッカー2（仮称）／ココナッツジャパン／未定
	◆パチスロキッズ2（仮称）／ココナッツジャパン／未定

GAME GEAR

10月29日	◆ULTIMATE SOCCER／セガ／¥3800
11月19日	◆ソニック&テイルス／セガ／¥3800（予価）
26日	◆魔導物語1～3つの魔導球／セガ／¥5500（予価）
予定	◆フェイスボール2000／リバーヒルソフト／¥4500
12月10日	◆ドナルドダックの4つの秘宝／セガ／¥3800（予価）
予定	◆対戦麻雀・好牌Ⅱ／セガ／¥3800（予価）
	◆なぞぷよ2／セガ／未定
1994年	
1月予定	◆妖遥伝ひすい丸～梵天の剣／セガ／¥5500（予価）
	◆バトルトード／セガ／未定
発売日未定	
	◆アラジン／セガ／¥3800（予価）
	◆マクドナルド（仮称）／セガ／¥3800（予価）
	◆ソニック・ドリフト（仮称）／セガ／未定
	◆女神転生ラストバイブル／セガ／¥5500（予価）

NEO·GEO

発売日未定	◆餓狼伝説SPECIAL／SNK／未定

再販予定ソフト

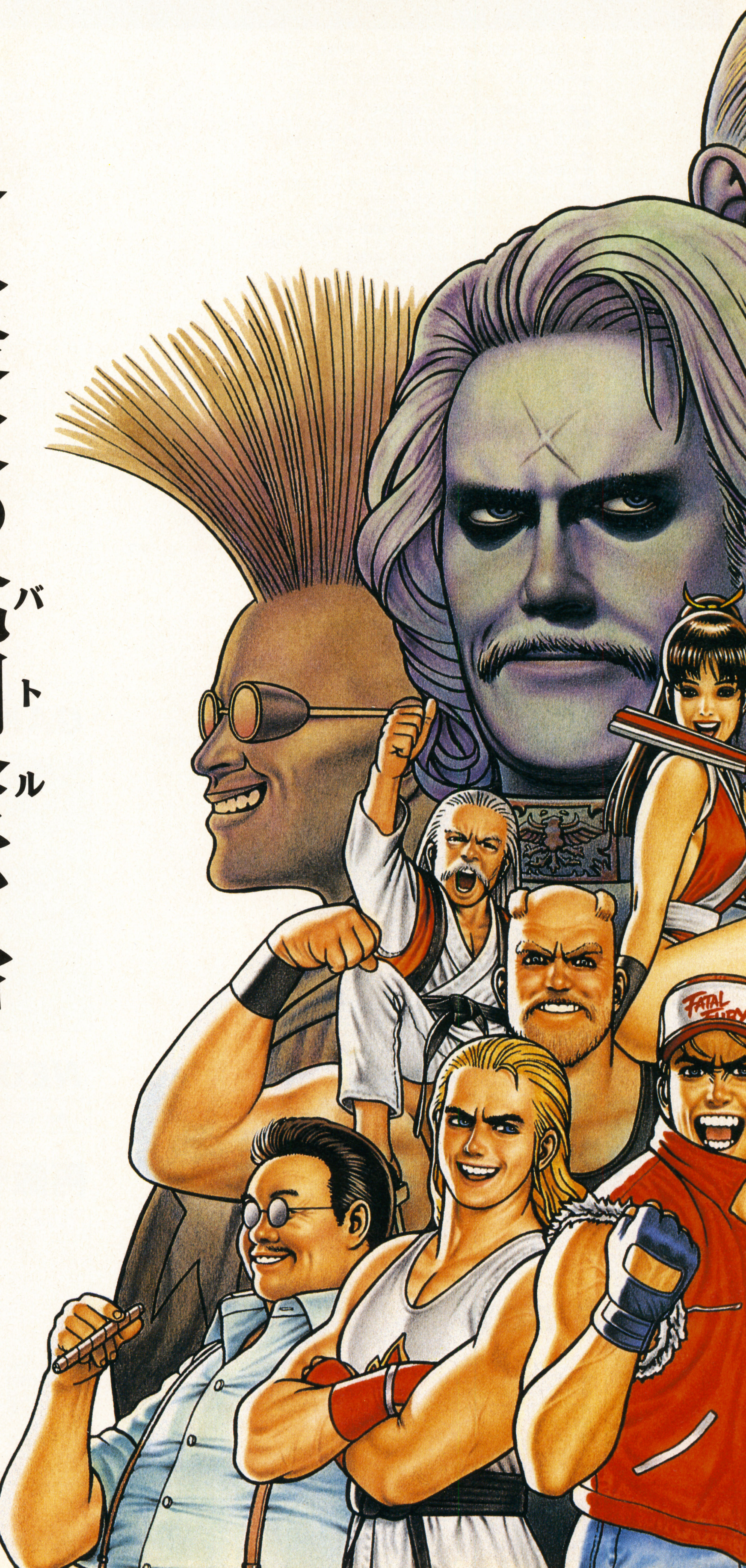
10月15日	◆ゼロヨンチャンプⅡ／PCCD／メディアリング／¥7800
22日	◆対局囲碁ゴライアス／SFC／BPS／¥14800
上旬	◆パチ夫くんSPECIAL／SFC／ココナッツジャパン／¥9800
	◆パチ夫くん5／FC／ココナッツジャパン／¥8500
中旬	◆Jリーグファイティングサッカー／FC／アイ・ジー・エス／¥7900
	◆Jリーグファイティングサッカー／GB／アイ・ジー・エス／¥4900※
	◆ラングリッサー～光の末裔／PCCD／メサイヤ／¥7900
	◆超兄貴／PCCD／メサイヤ／¥7200
	◆スーパー麻雀／SFC／アイマックス／¥8000
	◆スーパー将棋／SFC／アイマックス／¥8800
下旬	◆第3次スーパーロボット大戦／SFC／バンプレスト／¥9800
11月19日	◆美少女雀士スーチーパイ／SFC／ジャレコ／¥9700
上旬	◆スーパー競馬／SFC／アイマックス／¥9700
下旬	◆早指し二段　森田将棋／SFC／セタ／¥14800
	◆勝馬予想　競馬貴族／GB／キングレコード／¥5900※
12月上旬	◆哭きの竜～麻雀飛翔伝／SFC／アイ・ジー・エス／¥9800

The Future Is Now SNK

THE 100MEGA SHOCK!

新製品

史上最大の武闘会（バトル）が始まる……



超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」


がろうでんせつスペシャル
©SNK 1993
餓狼伝説®
SPECIAL
あの餓狼スター勢揃い!これがスペシャルだ。
ネオジオ100メガショックの新作は、史上空前の超大作!宿命の3人を含む15人の餓狼キャラクターが、世界最強を賭けて激突する。あのギースやクラウザー、タン・フー・ルーなどが、新たにプレイヤーキャラに生まれ変わってキミの手に。この秋、さらにグレードアップした餓狼"夢の対戦"に熱く燃えろ!超豪華版格闘アクション「餓狼伝説スペシャル」、近日登場!!
PLAYER I
PLAYER SELECT
ENEMY
アーケードにて
好評活躍中!
JOE HIGASHI
龍虎の拳
TVアニメスペシャル
12月放送決定!
株式会社 エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■"ネオジオテレフォンサービス"の電話番号が変わりました。お間違えなく。新番号☎06(339)0110



T1007689110494　雑誌07689-11

1993年11月3日発行　第8巻第11号通巻139号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可　発行所 ㈱宝島社　発行人 蓮見清一　編集人 井上裕務　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5　雑誌編集部☎03(3239)0237

定価490円(本体476円)

HIPPON SUPER!

●ヒッポンスーパー

TV GAME MAGAZINE

11
1993

世紀末大予言！新ハードでTVゲームはどう変わる？

宝島社